# Мощь Старейшин

Перевод: Ангват

Компиляция: Пендрагон

Источники: Player’s Guide to High/Low Clans

# Прорицание

## 6. Распахнутый разум

Эта способность расширяет возможности, даруемые Телепатией. Пусть она и не позволяет глубоко проникать в разум цели, она дает неограниченный доступ к поверхностным мыслям. Эти мысли в основном настолько четко сформированы, что проявляются не в виде образов или видений, а в виде смутных фраз и прямых импульсов. Знать язык объекта нет необходимости — вампир автоматически понимает мысли и намерения объекта.

Распахнутый Разум может стать подспорьем и в социальных ситуациях (поскольку обмануть того, кто владеет этим умением, весьма сложно, а ему самому легко понять, что следует говорить), и в бою (где он будет знать следующий ход врага).

**Система:** Для применения этой способности на смертного или гуля требуется всего лишь потратить один ход в концентрации. Чтобы использовать ее на вампирах, игрок должен потратить пункт Силы Воли и сделать бросок Восприятие+Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы). Будучи примененным, это умение открывает поверхностные мысли жертвы. В большинстве случаев это или то, что жертва как раз собирается сказать, или, что занимательно, то, что она решает не говорить. В бою поверхностные мысли обычно воспринимаются в виде образа следующего действия, которое собирается предпринять цель. Эта способность воздействует лишь на одну цель единовременно и остается активной одну сцену.

При попытках определить ложь, сложность любых применений Хитрости против персонажа увеличивается на 3 (до максимума 9). При использовании для убеждения или соблазнения цели, применяющий эту способность получает три дополнительных кубика. В бою она уменьшает на 1 сложность попадания по врагу и на 1 — сложность всех защитных действий. Вампир должен сосредотачиваться на своей цели, из-за чего сложность всех действий, не связанных с указанным индивидуумом (уклонение от атак другого врага), увеличивается на 3.

## 7. Экстатическая агония

Этой способностью, изменяющая восприятие боли того, кто ее использует, превращая боль в наслаждение, обладает старейшина Тзимици Мазикин. Постоянна ища пути возвысится над плотью, она нашла способ менять местами два наиболее примитивных ощущения. Когда эта способность активирована, вся боль, которую ощущает тот, кто ее использует, превращается в чувство восторга, которой вдохновляет использующего и помогает ему ощущать все четче. Сражаться с тем, кто использует эту способность – опасный эксперимент: если вы ударили кого-то мечом, то обычно не ожидаете от него стонов наслаждения.

Не смотря на то, что экстатическая агония больше всего подходит Извергам, члены других кланов, особенно те, кто путешествует через

земли Тзимици, и те, кто заинтересован в подобном, также могут освоить ее. Эту способность также используют старейшины воинов Салюбри, получающих большое понимание боли благодаря своему Валерену.

**Система:** Игрок тратит пункт Силы Воли чтобы активировать эту способность, которая действует в течение сцены. Любые штрафы ранений становятся улучшениями, добавляя кубики вместо того чтобы отнимать их. Это улучшение подходит почти ко всем броскам, за исключением тех, что имеют дело с концентрацией и самоконтролем. Использующий способность не получает штрафов на движение из-за ран, если только у него не отсечены конечности или его тело получило ощутимый ущерб. Когда использующий достигает уровня Обездвижен, экстаз поглощает его и он отключается. Торпор и Окончательная смерть происходят как обычно.

Ощущение восторга от этой способности великого и по решению Рассказчика может вызывать зависимость. Также использующий эту способность может не желать исцелять свои раны. Пока она активирована – Рассказчик может потребовать бросок на Силу Воли прежде чем использующий способность использует кровь для лечения.

### 8. Потрошение Разума

Аналогично способности Психический Штурм (см. **Руководство по Камарилье**)

## 9. Зрение Оракула

Это способность дает вампиру способность узреть видения прошлого, настоящего и будущего. В некотором смысле этой способностью завершается круг Прорицание: если первое, чему учится вампир при помощи этой Дисциплины это обострять свои физические чувства, то эта способность обостряет все его сверхъестественные чувства.

**Система:** Однажды изученная, эта способность всегда остается активной. У обладающего этой способностью постоянно активны Обостренные Чувства, но он не страдает от перегрузки чувств. Он постоянно в курсе всего, что происходит в непосредственной близости от него, если только что-то не скрыто Затемнением или другой сходной сверхъестественной способностью сходного или более высокого уровня. Так же вампир может периодически получать видения о вещах и событиях, которые важны для него, спонтанно видеть суть проблем или слышать мысли тех, кто находится поблизости от него, завершая за них предложения или отвечая на непроизнесенные вопросы. Конкретные эффекты этой способности лучше оставить на усмотрение Рассказчика, но того, кто обладает Зрением Оракула, практически невозможно удивить.

Для Рассказчика эта способность – прекрасный инструмент для того, чтобы дать персонажу информацию, которую он не должен знать… или привлечь его внимание к котерии, к счастью или к несчастью для нее.

.

## Стремительность

## 6. Безупречное Парирование

Эта способность — благословение для каинитов, не обладающих боевыми наклонностями, она позволяет им быстро реагировать на поступающие угрозы и защищаться от них. Более агрессивные каиниты могут презирать это умение, но Безупречное Парирование позволяет даже каиниту с минимальными боевыми навыками использовать их в бою на всю катушку.

**Система:** Чтобы активировать эту способность, игрок указывает, сколько оборонительных действий хочет получить персонаж, вплоть до максимума, равного значению его Стремительности плюс один, а затем тратит один пункт крови за каждое действие после первого. Эта трата крови считается применением Стремительности и таким образом не попадает под ограничение максимального объема крови, который можно тратить за ход. Персонаж не может предпринимать других видов действий во время использования Безупречного Парирования, но каждая из защит, полученных благодаря этой способности, получает количество успехов, равное числу кубиков в запасе кубиков. Игрок выбирает, от которых именно атак обороняться, до того, как противник сделает бросок.

## 7. Обработка стремительности

Обычно тот, кто использует Стремительность в начале хода должен решить сколько действий он хочет совершить и истратить соответствующее количество крови. Однако некоторые мастер Стремительности развили эту Дисциплину до такого уровня, что могут использовать ее как врожденную реакцию на события, контролирую как быстро они будут двигаться и сколько крови истратят. Для Каинитов с небольшим запасом крови это может быть большим преимуществом, так как они будут уверены, что их действия (и кровь) не будут потрачены впустую.

**Система:** Если персонаж обладает Обработкой Стремительности, то игроку не нужно определять перед началом хода, как много Стремительности он хочет использовать. Персонаж может предпринять дополнительное действие прямо во время хода – игрок просто тратит кровь как обычно, когда хочет, чтобы его персонаж предпринял дополнительное действие. Он не может предпринять больше действий, чем обычно, и их нельзя предпринимать тогда, когда Стремительность не позволяет сделать этого (например, нельзя предпринимать необоронительные действия прежде походят все остальные).

## 8. Незримый Шторм

Говорят, что рука может быть быстрее взгляда. Для каинита, владеющего Незримым Штормом, все его тело становится быстрее взгляда, при условии, что он постоянно движется. Эта способность дарует настоящую невидимость — люди не могут увидеть применяющего ее, хотя по-прежнему способны слышать и обонять его, но его постоянно передвижение искажает эти впечатления. Кроме того, люди не отходят инстинктивно с его дороги, как при Затемнении. С другой стороны, вампира никто не может увидеть, кроме тех, чье значение Прорицания выше его Стремительности, и он может атаковать и предпринимать иные действия, не становясь видимым.

**Система:** Игрок тратит один пункт крови для активации Незримого Шторма, и должен продолжать тратить один пункт крови каждый ход, пока способность продолжает действовать. Эта трата крови не попадает под ограничения максимального количества крови, которое позволяется тратить за ход. Персонаж не может использовать другие способности «Стремительности» (кроме получения дополнительных действий), пока применяет Незримый Шторм. Лица, сражающиеся с персонажем, использующим эту способность, считаются слепыми, а он автоматически бьет их исподтишка. Сложность всех предпринимаемых персонажем бросков Восприятия и любых физических действий, за исключением атак ближнего боя, увеличивается на один, из-за стремительного движения вампира.

### 9.Образец Движения

Для мастеров Стремительности практически любое физическое действие, насколько сложным бы оно ни было становится достаточно простой вещью, если на нем достаточно сфокусироваться. Для того, кто использует Образец Движения, время замедляется настолько, что он может спланировать любое действие и исправить любую ошибку еще до того, как она станет проблемой.

**Система:** Игрок тратит один пункт крови и персонаж концентрируется в течение одного хода. После этого персонаж получает автоматические успехи для любых действий, которые являются физическими и не зависят исключительно от силы безо всяких бросков, если только Рассказчик не решит, что это вообще невозможно. Взобраться на скользкую, мокрую после дождя стену, пройтись по заледенелому выступу во время сильного ветра, жонглировать пятнадцатью ножами – простые задачи для того, кто владеет этой способностью. Если Рассказчик решит, что необходим бросок (это используется лишь в случае, если нормальная сложность составляет 10 и для достижения успеха требуются сложные действия), игрок получает девять автоматических успехов. Персонаж не может использовать другие способности Стремительности, пока активен Образец Движения.

При использовании Образца Движения в бою, требуется сделать бросок на атаку (в дополнении к расходу пункта крови и раунду на активацию), но при этом броске игрок получает девять автоматических успехов. К броску на урон эти преимущества так же относятся.

## Доминирование

### 6. Внушение Покорности

Способность аналогична способности Подчинение из **Руководства по Камарилье**. Также она дает возможность отдавать приказ лишь при помощи голоса, но в этом случае требуется трата дополнительного пункта Силы Воли и сложность всех бросков увеличивается на 1.

### 7. Взгляд Тирана

Эта способность представляет из себя необычно агрессивное использование Доминирования. При помощи нее Каинит может снижать социальные, умственные или физические способности цели. Использование этой способности требует зрительного контакта, если только тот кто ее использует не обладает Внушением Покорности, но не требует слов.

**Система:** Игрок тратит пункт крови и выбирает одну из групп Атрибутов, на которую будет воздействовать: Физические, Социальные или Умственные. Затем он делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Цель может сопротивляться при помощи броска на Храбрость (сложность равна Силе Воли использующего). Если бросок игрока неудачен, цель понимает, что его персонаж пытался на нее воздействовать. Также при провале цель еще и становится имунна ко всем применениям Доминирования со стороны персонажа до конца ночи.

За каждый успех цель теряет точку в одном из Атрибутов в выбранной категории. Потери распространяются равномерно (насколько это возможно), однако игрок сам выбирает, на какой Атрибут воздействовать следующим. Эти потери не влияют на рефлекторные броски (такие как на поглощение или большинство бросков на Внешность), так как они чисто психологические.

### 8. Неся Голос Хозяина.

Члены тех кланов, что обладают Доминированием, часто полагаются на гулей и других слуг. Для них эта способность, которая позволяет слуге обладать командой Доминирования хозяина, является маленьким чудом. Она может быть могущественным инструментом для Каинита с несколькими доверенными слугами.

Система: Чтобы передать команду Доминирования слуге, он должен находится под воздействием уз крови или Доминирования 4. Внедренная  способность Доминирования может быть не выше третьего уровня. Игрок тратит пункт Силы Воли, делает стандартный бросок для способности и подсчитывает количество успехов (сложности равна 7, а не Силе Воли конечной цели). Несущий способность должен как обычно установить зрительный контакт с целью чтобы активировать ее. Затем результат броска сравнивается с Силой Воли цели. Способность подействует на любого, как если бы ее применял сам Каинит – если у него пятое поколение, то она подействует на Каинита пятого поколения или выше даже если ее применил гуль. Слуга, будь то смертный , гуль или Каинит, может использовать внедренную способность лишь единожды.

### 9. Приказ Потомкам

Способность аналогична Говорить через Кровь (см. **Руководство по Камарилье**).

## Стойкость

### 6. Выстоять Против Всех Врагов

При помощи этой способности вампир может крепко вогнать свои ноги в землю, обеспечив, чтобы его не поколебало ничто, слабее его самого. Даже удар атаки тяжело вооруженного рыцаря или наскок разъяренного люпина не собьет на землю использующего эту способность. Эта способность впервые стала широко известной благодаря рыцарю-Вентру Иоганну Кригсмайеру, воину, состоявшего на службе у лорда Юргена, который часто оказывался оторванным от своей котерии, уносимый приливом и отливом битвы. Теперь же он стоит твердо, часто выступая в качестве телохранителя.

**Система:** Чтобы применить эту способность, персонаж должен стоять на относительно твердой земле — крепкая доска пола, утоптанный земляной подвал или даже лесная земля сгодятся; растрескавшийся парапет замка или топкое болото — нет. Игрок тратит один пункт крови. До тех пор, пока вампир не решит прекратить действие этой способности, его практически невозможно сдвинуть обычными средствами. На любой бросок на избежание сдвигания или сбивания с ног персонаж получает количество автоматических успехов, равное значению его Стойкости.

## 7. Доспехи Королей

Эта способность позволяет Каиниту стать опасным для врагов, даже не нападая на них — его тело становится настолько твердым, что всё, ударяющее по нему, может сломаться при соприкосновении. Благодаря Доспехам Королей любое нападение на персонажа окажется бедственным, поскольку оружие разбивается и ломаются кости. Что интересно, название Доспехи Королей придумал Вентру Бодуэн де Ру, который изначально обучился этой способности у саксонского Гангрела Ваймера. Ваймер называл это умение Проклятием Врага, но вместо того, чтобы признать, что он научился чему-то от Гангрела, Вентру сменил название на более подобающее.

**Система:** Для активации этой способности нужно потратить 2 пункта крови. Она действует одну сцену. Когда удар попадает по персонажу, игрок делает бросок Стойкости (сложность 8). Если он наберет больше успехов, чем выкинул нападающий, оружие ломается. Оружие, изготовленное при помощи магических способностей (вроде клинков, выкованных при помощи способности Могущества Мастер Ковки) и магически обработанное или мастерски сделанное (изготовленное оружейником с Ремесла 4 и выше) может сделать бросок сопротивления. Обычно у мастерски изготовленного оружия имеется «запас на поглощение» в 3 кубика, у оружия, изготовленного «Мастером Ковки» — 5, а у магического оружия — от 4 до 10, в зависимости от силы магии. Если количество успехов в броске «поглощения» оружия равно или больше числа успехов, полученных игроком, использующим эту способность, оружие остается целым. Проваленный бросок атаки против персонажа, пользующегося Доспехами Королей, автоматически ломает оружие. Персонаж по-прежнему должен поглощать полученные повреждения, но поглощение урона от сломавшегося оружия получает -1 к сложности.

Противник, который голыми руками атакует Каинита с активированными Доспехами Королей, получает летальные повреждения, равные урону, который выкинул игрок атакующего, и

этот урон можно поглощать стандартным образом. Если нападающий таким способом получает два или более уровня повреждений, это проявляется в виде сломанного запястья (при ударе кулаком или когтями), сломанной лодыжки (при пинке) или выбитых зубов (при укусе). В таком случае Рассказчик может назначать любые штрафы, какие кажутся ему уместными.

### 8. Восстановление Немертвой Плоти

Обычно солнечный свет, огонь, клыки люпинов и других вампиров — бедствие для каинитов. Младшие эффекты Стойкости защищают от подобного урона, а каппадокийский мастер Стойкости много лет назад, возможно, с помощью целителя Салюбри, разработал способ восстанавливать повреждения от подобных атак. Хотя о Каппадокийце никто не слышал уже много лет, единственным разумным предположением будет, что он до сих пор существует — ведь что могло бы уничтожить его?

**Система:** Эта способность всегда активна. Она серьезно облегчает исцеление непоглощаемых повреждений — не требуется траты Силы Воли и отдыха, персонаж должен просто потратить 5 пунктов крови на лечение одного уровня непоглощаемых повреждений.

### 9. Рука Прометея

Даже с защитой, даваемой самыми высокими уровнями «Стойкости», некоторым видам повреждений невозможно сопротивляться. При помощи этой способности вампир может временно сделать одну из своих конечностей неуязвимой для любых видов урона. Считается, что первым эту способность открыл Лазарь из клана Каппадокийцев, и что она необходима для проведения могущественного ритуала Мортис, где заклинатель должен в течение часа держать ингредиент в ревущем пламени.

**Система:** Игрок тратит 3 пункта крови и указывает одну из рук или ног персонажа. Персонаж тратит один ход на концентрацию. В течение следующих 10 минут выбранная конечность будет совершенно неуничтожимой. Огонь, солнечный свет, укус могущественного люпина, самая сильная магия волшебника — ничто не может повредить ей (хотя доспехи или одежда по-прежнему могут быть повреждены). Трата еще 3 пунктов крови по прошествии данного времени увеличивает длительность действия Руки Прометея. Сверхъестественная твердость конечности также позволяет использовать ее в качестве оружия — удар такой рукой наносит Сила + 1 летальных повреждений, а пинок ногой — Сила + 2.

## Власть над Тенью

### 6. Эгида Теней

Эта способность часто применялась в ходе Реконкисты теней. Она позволяет использующему ее облачаться в броню, состоящую из полуматериальной тени. Броня обычно выглядит как тонко изготовленные и украшенные рыцарские доспехи, хотя стиль может варьироваться от одного Ласомбра к другому. Неизменно лишь одно —

доспехи закрывают все тело. Использование данной способности совершенно четко обозначает применяющего ее как нечто страшное и нечестивое, и большинство смертных при его виде убегают в ужасе.

**Система:** Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех в броске преобразуется в один уровень брони, которую можно использовать для поглощения ударных, летальных и непоглощаемых повреждений, если те наносятся не огнем или солнечным светом (если только не применяется способность Стойкость Перед Ахура-Маздой). Вдобавок, персонаж получает три кубика к запасу кубиков на любое Запугивание. Обычные люди и животные убегают от персонажа. Смертные и гули, обладающие особенно сильной волей, могут сделать бросок Смелости (сложность равна модифицированным Обаяние+Запугиванию персонажа), чтобы не спасаться бегством.

Если игрок проваливает бросок на создание Эгиды Теней, персонаж поражается теневой субстанцией Бездны. Он получает три уровня непоглощаемых повреждений, когда тьма извергается из его тела извивающимися потоками.

## 7. Стойкость перед Ахура-Маздой

Обычно солнечный свет легчайшим прикосновением уничтожает тьму, созданную при помощи Власти над Тенью. Единственный луч света способен погубить даже самую тщательно изготовленную Тень, и Ласомбра, на которых днем напали внутри их убежища, не могут использовать Руки бездны, чтобы добраться до врагов, находящихся снаружи. Эта способность, которую мистики Бездны считают первым шагом в настоящем освоении Власти над Тенью, позволяет применяющему ее укрепить устойчивость собственной тьмы перед солнечным светом. Название этой способности происходит от имени зороастрийского божества света и огня, противоположности Аримана.

**Система:** Когда персонаж активирует способность Власти над Тенью, он тратит три пункта крови в добавление к требуемой стоимости активации способности и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех преобразуется в один ход, в течение которого способность Власти над Тенью будет неуязвима для солнечного света. Длительность действия Стойкости перед Ахура-Маздой не может быть увеличена тратой дополнительных пунктов крови.

## 8. Внутренняя Тьма

До сих пор все проявления «Власти над Тенью» были внешними. Однако, когда Ласомбра достигает этого уровня мастерства, он обретает способность призывать тьму внутри себя. Это крайне сложно и не обходится без элемента риска, но выгоды также весьма значительны.

**Система:** Чтобы призвать Внутреннюю Тьму, персонажу требуется помедитировать 10 минут. Игрок должен потратить 3 пункта крови и сделать бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность 7). Если бросок успешен, игрок затем должен потратить пункт Силы Воли и сделать бросок на Силу Воли (сложность 9). Действие Внутренней Тьмы держится до рассвета, хотя может быть прекращено и раньше, новым броском на Силу Воли, на этот раз со сложностью 7. Когда

Внутренняя Тьма активна, глаза персонажа превращаются в шаровые сгустки тьмы, но это лишь внешнее проявление данной способности.

Вампир, активировавший Внутреннюю Тьму, может использовать Игру Теней (1 уровень Власти над Тенью) в любое время без траты крови. Он также получает три кубика ко всем запасам кубиков Власти над Тенью. Он может видеть сквозь естественную и сверхъестественную тьму без штрафов, в том числе и сквозь эффекты Власти над Тенью вплоть до седьмого уровня. Если кто-нибудь наносит вампиру рану, повреждающую кожу, на атакующего набрасывается тьма, обладающая такими же характеристиками, как вызываемая персонажем Рука Бездны. Она нападает один раз, а затем возвращается обратно в персонажа. Любой, кто попытается выпить крови персонажа, обнаружит, что в него вливается тьма, терзающая тело, нанося три кубика непоглащаемых повреждений на каждый выпитый пункт крови. Этот урон можно поглощать лишь при помощи Стойкости И наконец, внутренняя тьма делает персонажа неестественно спокойным. Любые броски на Самоконтроль/Инстинкты или Храбрость, а также на Силу Воли, предпринимаемые с целью сохранять непоколебимость, производятся с -2 к сложности, а любые применения Присутствия» против персонажа происходят с +2 к сложности.

Провал броска призвания способности приводит к таким же последствиям, как провал при призыве Эгиды Теней. Неудача при броске попытки контролировать тьму означает, что темнота становится неуправляемой. Персонаж получает повреждения, как и в случае Эгиды Теней. Вдобавок, он становится центром области тьмы 30 футов диаметром, через которую даже сам не способен видеть, и из него вырываются четыре Руки Бездны, чтобы атаковать ближайшие цели. Провал броска попытки контроля еще хуже — не-мертвое тело персонажа захватывается чем-то, явившимся из Бездны. Как правило, это злобное и демоническое порождение теней, и в его намерения обычно входит освобождение еще большего количества созданий Бездны, а также причинение страданий и разрушение. Персонаж остается одержимым 11 недель минус его постоянная Сила Воли.

## 9. Войти в Бездну

При помощи этого проявления Власти над Тенью использующий эту способность может физически войти в Бездну и оставаться там столько, сколько пожелает. Он также может выйти из тени в любом месте мира, если ему приходилось видеть место желаемого выхода. Приложив дополнительное усилие, он может провести с собой спутника (добровольного или нет), и, возможно, бросить его в Бездне.

**Система:** Игрок делает бросок Сила + Оккультизм со сложностью 7, когда персонаж входит в Бездну. Персонаж может взять с собой добровольного спутника; для этого игрок должен потратить пункт Силы Воли. Если вампир хочет взять с собой не желающую этого жертву, вначале он должен крепко схватить ее (тут может потребоваться бросок на захват). Игрок тратит пункт Силы Воли, а затем делает бросок на Силу Воли против жертвы, сложность бросков для обоих равна 6.

Персонаж может выти из Бездны в любое время. Любой, кого хотят взять с собой, должен касаться персонажа, чтобы иметь возможность выйти. Говорят, что бросить кого-нибудь в Бездне —

любимое наказание некоторых Старцев Ласомбра. Применяющий эту способность может выйти в любом месте, которое он до этого видел (в том числе и в местах, которые осматривались исключительно Прорицанием), если там имеется достаточно большая тень.

Чем именно является Бездна, как она воспринимается и что там таится — пусть лучше остается на усмотрение Рассказчика. Это крайне пугающее место, и любой, кто попадает туда впервые, должен сделать бросок Храбрость+Власть над Тенью со сложность 9. В случае неудачи будет получен временный психоз. В случае провала психоз окажется постоянным. Оставаться в Бездне слишком долго — не самая удачная идея. В Бездне скрываются демонические создания, и они могут решить напасть на персонажа. Вдобавок, сама Бездна также оказывает глубокое воздействие на тех, кто находится в ней, и любой, проводящий там слишком много времени, может стать все более и более одержимым страданиями и тьмой.

# Могущество

## 6. Мастер Ковки

Мастер Ковки позволяет использующему ее создавать изделия из металла, в основном оружие, высочайшего качества, благодаря тому, что по металлу бьют с огромной, направленной силой. Эта способность хорошо известна в местах вроде Милана или Дамаска, и дамасский Бруджа Вафид аль-Асим ибн Сулейман славится как непревзойденный ее мастер, а каиниты, владеющие этой способностью, могут запрашивать за свою работу самую высокую плату, и в деньгах, и в услугах. Говорят, что такие знаменитости, как лорд Юрген Магдебургский, Люсита Арагонская и Настасио Галисийский, все пользуются клинками, изготовленными с помощью данного эффекта.

**Система:** Игрок делает стандартный бросок на ковку оружия (Интеллект + Ремесла; сложность колеблется в зависимости от типа оружия, которое собираются изготовить: 5 для булавы, 6 для топора, 7 для клинка), однако, когда прилагается такая сила, требуются особые, укрепленные инструменты. В зависимости от типа оружия, эффекты могут быть разными:

• Оружие с режущей кромкой, вроде меча или топора, наносит на единицу больше повреждений. Это также касается копий, но не стрел, поскольку наконечники стрел слишком малы, чтобы их можно было улучшить этим эффектом.

• Любое клинковое оружие, вроде кинжала, становится невероятно прочным и не сломается, если его использует кто-то, наделенный огромной силой. Это также касается металлических цепей и «утренних звезд». Оружие на рукоятках, такое как булавы и топоры, можно специально укрепить, добавив металлическое армирование на рукоять, хотя это значительно увеличит время, необходимое для изготовления оружия.

• Можно также создавать высококачественные инструменты, вроде невероятно острой косы или молотка, который не сломается, хотя большинство каинитов считают подобное применение Дисциплины ниже своего достоинства.

## 7. Кулак Титанов

С помощью этой способности каинит может или пренебрежительно отбросить противника прочь или, приложив чуть больше усилий, отправить его в полет мощным ударом. Кулак Титанов можно использовать и как непосредственно атаку, внешне мягкий толчок, и в сочетании с обычной атакой, хотя силу проще сосредоточить, если способность используется отдельно.

**Система:** Чтобы просто отбросить противника прочь, персонаж должен толкнуть жертву, для чего может понадобиться бросок Ловкость+Драка, чтобы попасть. Затем игрок делает бросок Сила+Атлетика, сложность равна Выносливости + Атлетике жертвы (не модифицируется Стойкостью, максимальная сложность 9). Каждый успех отбрасывает жертву назад на один ярд (0,91 м), и в итоге она автоматически падает, сбитая с ног. Если жертва ударяется обо что-то (или об кого-то), обе стороны получают повреждения, как при падении с такой же высоты.

При использовании Кулака Титанов в атаке холодным оружием нужно потратить пункт крови, когда оружие соприкасается с жертвой. Жертва отбрасывается назад на один фут (0,3 м) за каждый уровень здоровья, нанесенный ударом, до броска на поглощение, +2 фута, если атака производилась ударным или дробящим оружием, и -2, если оружие было колющим, режущим или рубящим (для дополнительных сведений по различным типам урона см. книгу **Трофеи Войны**). Жертва должна сделать бросок Ловкость + Атлетика, чтобы остаться на ногах. При ударе о препятствие действуют правила, упомянутые выше.

## 8. Дарование Сверхъестественной Силы

Когда Каинит достигает этого уровня Могущества, он настолько хорошо им владеет, что может давать часть своей безмерной силы другим. Ходит множество слухов о боевых гулях Ласомбра, способных разрезать врагов напополам одним ударом.

**Система:** Персонаж концентрируется в течение одного часа, сосредотачивая свою силу. Игрок тратит количество пунктов крови, равное числу точек Могущества, которые желает отдать, и затем делает бросок на Силу Воли (сложность 6). В случае успеха, эти пункты крови изливаются из рук персонажа, обычно в некий сосуд или рот ожидающего слуги. Каждый пункт крови «заряжен» одним пунктом Могущества персонажа. Любой, выпивший эту кровь, вдобавок к обычным эффектам от поглощения витэ получает один пункт Могущества за каждый выпитый пункт крови (и это добавляется к тому Могуществу, что уже может быть у субъекта), вплоть до нормального максимума, допускаемого поколением. Этот эффект действует количество ночей, равное числу успехов  броска на Силу Воли.

У Дарования Сверхъестественной Силы есть два ограничения. Во-первых, пользующийся им может даровать не больше Могущества, чем его собственное значение «стандартного» Могущества (то есть, если у персонажа 7 точек Могущества, обеспечивающих автоматическими успехами, а восьмой уровень — Дарование Сверхъестественной Силы, он сможет отдать не больше 7 уровней Могущества). Во-вторых, персонаж теряет отданное другим Могущество до тех пор, пока срок действия эффекта не истечет. Это не оказывает эффекта на

специальные способности Могущества, но ограничивает число автоматических успехов.

Смертные, в том числе и животные, наделенные «Сверхъестественной Силой», часто перенапрягаются. Если они проваливают бросок на Силу до того, как добавляют Могущество, они получают количество уровней ударных повреждений, равное их увеличенному Могуществу.

## 9. Мощь Героев

В истории и мифологии хватает героев, демонстрирующих потрясающую силу, таких как Геракл, Тор, Атлант и Самсон. Каиниты часто считают себя равными героям и полубогам из легенд. С помощью этой способности вампир может демонстрировать невероятные проявления чистой физической силы.

**Система:** Мощь Героев наделяет несколькими эффектами, которые действуют постоянно. Во-первых, рукопашные атаки персонажа бьют с такой силой, что наносят летальные повреждения, и персонаж не рискует пораниться, ударив твердый предмет (таким образом Каинит, владеющий этой способностью, но не имеющий Стойкости, может многократно бить кулаком по твердому камню, и даже не ободрать костяшки). По сути, персонаж может уничтожить почти все, что угодно, если у него достаточно времени. Это также означает, что персонаж неуязвим для эффектов, наносящих атакующему повреждения, когда он ударяет по противнику, вроде способности Стойкости Доспехи Королей.

Во-вторых, мышцы ног персонажа могут поглощать сотрясение от падения с любой высоты — если только персонаж приземляется на ноги, он не получает повреждений (обычно достаточно броска Ловкость + Атлетика со сложностью 4, чтобы обеспечить приземление).

Сложность Проявлений Силы (см. **Темные Века: Вампир**) снижается до 6, благодаря чему персонажу даже еще проще поднимать крайне тяжелые объекты, а увеличение Силы действует в течение всей сцены, хотя это относится лишь к подниманию или бросанию предметов. Тем не менее, это позволяет персонажу использовать стволы деревьев в качестве дубин (они обычно наносят Сила + 6 ударных повреждений и настолько велики, что от них невозможно уклониться, и могут бить по нескольким противникам одновременно), и швырять булыжники не хуже катапульты (эффекты осадных орудий см. в книге **Трофеи Войны**).

Вдобавок к этому, персонаж может бить настолько сильно, что сила удара проходит по воздуху, ударяя по жертве на расстоянии нескольких ярдов. Для этого игрок тратит пункт крови и делает обычный бросок атаки для удара кулаком или ногой. Жертва не может уклоняться, если только не знает, что собирается предпринять персонаж — скажем, только что увидев применение этого эффекта на других — и даже в таком случае сложность уклонения будет 9. Удар или пинок наносит обычные для персонажа повреждения ([Сила] летальных повреждений при ударе кулаком, [Сила + 1] летальных повреждений при ударе ногой), но теряет один кубик повреждений за каждый ярд расстояния после первого, который ему приходится преодолеть.

# Присутствие

## 6. Сила Личности

Эта способность поднимает на новый уровень возможности, даруемые Величием Личность Каинита становится настолько сильной, что способна в буквальном смысле отталкивать от себя людей.

**Система:** На активацию Силы Личности игрок тратит пункт Силы Воли, а затем делает бросок Обаяние+Запугивание или Лидерство (что именно — игрок выбирает еще в ходе приобретения данной способности). Затем результаты сравниваются со сложностью, за которую берется Сила Воли каждого индивидуума, находящегося в присутствии вампира — у большинства смертных значение Силы Воли равно 2–3. Каждый успех означает один шаг, на который индивидуум должен отойти назад от вампира, а также сложность броска Силы Воли, который требуется сделать, чтобы двигаться к персонажу. Если индивидуум не может отходить прямо в сторону от персонажа (быть может, мешает стена или глубокий провал), он все равно пытается двигаться в сторону в каком-либо направлении. После изначальной активации данной способности область действия силы сокращается до примерно шести футов, благодаря чему она становится хорошим способом для продвижения через толпу. Вдобавок, пока Сила Личности активна, персонаж пользуется также и всеми преимуществами Величия. «Сила Личности» действует одну сцену.

При изначальной активации Силы Личности игрок может указать любое количество индивидуумов, на которых будет воздействовать лишь Величие - мудрая мера, если поблизости находятся собственные союзники.

## 7. Огонь Убеждения

При помощи этой способности каинит может погрузить толпу в безумие, убедив ее в чем-либо и отправив действовать. Этим может пользоваться полководец, чтобы вдохновить войско, проповедник-подстрекатель, чтобы натравить крестьян на еретиков, или ловкий манипулятор, чтобы отправить разъяренную толпу охотников на ведьм от собственного убежища к дому своего соперника. Благодаря этому умению Бруджа Фурор и диаблерист Гонсалес де Крус создавали проблемы князьям и в христианской, и в мусульманской Иберии.

**Система:** Чтобы применить Огонь Убеждения, персонаж сначала должен привлечь к себе внимание хотя бы ¾ толпы, на которую он хочет повлиять; как правило — криком, хотя можно применять и другие способности «Присутствия». Затем он должен произнести страстную речь о конкретной теме (еретиках, богатых дворянах, продажных епископах), и должен делать это не менее минуты. Затем игрок делает бросок Обаяние + Экспрессия. Сложность варьируется в зависимости от нескольких факторов. Если персонаж говорит всего минуту, сложность будет 9. Если он говорит пять минут, то сложность 8, а если он сумеет удержать внимание толпы на 15 минут, сложность будет 7. Если персонаж на самом деле не верит в то, что говорит, или предлагаемое дело особенно опасно, сложность увеличивается на один.

Огонь Убеждения влияет на часть толпы в соответствии с количеством успехов, начиная с тех, у кого самая низкая Сила Воли.

| Успехи | Эффективность |
|---|---|
| 1 успех | Отзывается 1/10 часть толпы |
| 2 успеха | Отзывается 1/3 часть толпы |
| 3 успеха | Отзывается половина толпы |
| 4 успеха | Отзываются 2/3 толпы |
| 5 успехов | Отзывается вся толпа |

Если бросок успешен, попавшие под воздействие люди немедленно начинают действовать в соответствии с внушением, обычно в шумной и разрушительной манере. Значительные персонажи (обычно управляемые игроками) могут сопротивляться Огню Убеждения броском Силы Воли (сложность равна Обаянию+ Экспрессии оратора). Любой, находящийся под властью Огня Убеждения, при бросках Силы Воли и вычислении сложностей, основанных на Силе Воли считается обладателем Силы Воли значением на три больше обычного. Вдобавок, он может использовать один дополнительный пункт Силы Воли сверх своего обычного запаса для таких целей, как получение автоматических успехов или игнорирование штрафов от ран.

## 8. Образец для Подражания

Образец для Подражания позволяет использующему его выглядеть как всеобщий идеал – рыцарь увидит в нем главнокомандующего или добродетельную даму, жадный купец увидит в нем богача, а набожный крестьянин – святого. Эта способность действует тоньше чем Величие, однако умелый Каинит может использовать ее с куда большей выгодой, особенно против других Каинитов, например для того чтобы выглядеть как старейшина клана или наставник Дороги.

**Система:** образец для Подражания можно использовать двумя способами: воздействовать на одну цель или же на всех, кто видит персонажа. Чтобы воздействовать на конкретную цель, нужно сделать бросок Обаяние+Хитрость (сложность равна Силе Воли цели). В случае успеха цель начинает видеть в персонаже идеальный образец своих идеалов и чтобы персонаж ему не сказал будет искажено через призму этих идеалов. Все Социальные броски игрока против жертвы получают -3 к сложности и любое использование Дисциплины, воздействующей на эмоции или разум, например Помешательства, Доминирования или Присутствия будет получать 3 дополнительных кубика. Если персонаж

сделает что-то, что разрушит иллюзию (богохульствовать выглядя как набожный рыцарь или раздеваться на людях выглядя как благородная дама), жертва может сделать бросок Восприятие+Эмпатия (сложность равна Обаяние+Исполнение игрока), чтобы понять, что персонаж не является тем, за кого себя выдает. Если этот бросок удачен, персонаж немедленно теряет все механические преимущества, однако зрители все еще не понимают, кем он является на самом деле.

Стоит заметить, что если только персонаж не обладает высокими уровнями Прорицания, то он не знает как выглядит для других. Например, если кто-то видит в персонаже благородную даму, то персонаж будет лишь понимать, что к ней относятся с уважением (однако если ее назовут миледи, то она может догадаться. Бросок Воспритяие+Эмпатия (сложность 6) может помочь персонажу несколько понять, как выглядит для других.

Если персонаж хочет воздействовать на всех, кто его видит, он должен истратить пункт Силы Воли и выбрать, как использовать способность – тонко или мощно. Если он будет использовать способность тонко, то все, кто его увидят, будут находить его черты и добродетели просто привлекательными. Персонаж получает -1 к сложности все социальных бросков (пока он серьезно не нарушит иллюзию) и один кубик ко всем Дисциплинам, воздействующим на разум и эмоции. При мощной активации игрок должен истратить пункт крови. На каждого, кто увидит персонажа, будут действовать те же эффекты, что и при воздействии на одиночную цель. Обычно в результате вокруг персонажа появляется небольшая толпа, которая следует за ним, что является преимуществом, однако может вызвать некоторые проблемы. Так как каждый видит в персонаже что-то свое, могут возникнуть разногласия по поводу сути существа, которые они видят перед собой.

Образец для Подражания длиться в течение одной сцены.

## 9. Идеальный Мир

Эта способность Присутствия является одной из самых опасных – не только для тех, на ком ее используют, но и для того, кто ее использует. При помощи нее можно воздействовать на множество людей, на большой город или даже целое баронство, заставляя всех работать для того, чтобы превратить это место в отражение идеальной мечты персонажа. Единственный известный Каинит, который владел этой способностью, был Тореадор Михаил, Патриарх Константинополя, и она не только свела его с ума, но и привела к хаосу, смерти и разрушениям в его городе во время Четвертого Крестового Похода.

**Система:** Конкретные эффекты этой способности лучше оставить на усмотрение Рассказчика. Она заставляет всех смертных и Каинитов шестого поколения или выше работать вместе, приводя территорию в вид, который соответствует идеалам использующего эту способность. Каждый месяц игрок должен делать бросок Обаяние+Эмпатия со сложностью 7. Если у персонажа есть хорошие причины, чтобы не работать для осуществления мечты игрока, то он может истратить пункт Силы Воли и сделать бросок на Силу Воли со сложностью 6. Если он наберет больше успехов, чем тот, кто использует Идеальный Мир, то

он может действовать нормально, но лишь в течение одной ночи. В следующую ночь он должен будет все повторить заново. Теоретически, эту способность можно дезактивировать – но зачем?

Идеальный Мир так же можно использовать и в торпоре.

# Изменчивость

## 6. Привить Живое к Живому

При обычной Изменчивости Тзимици может взять руку одного индивидуума и приделать ее другому, но получатель не сможет управлять рукой, и она скоро начнет разлагаться. С помощью этой способности вампир может брать части тел живых существ и приделывать их другим, живым или немертвым, и давать получателю возможность пользоваться новой конечностью. Благодаря этой способности можно создавать невероятно чудовищных и отвратительных существ, или можно пересаживать другим дополнительные органы, которые позволят дольше функционировать при ранениях.

**Система:** Чтобы отделить конечность, необходим бросок Интеллект+Лепка Тела (сложность 6). Для извлечения органа нужен продолжительный бросок Интеллект+Лепка Тела (сложность 7), требуется 10 успехов, и каждый бросок обозначает час работы. Затем в течение часа необходимо начать процесс прививания, иначе конечность или орган отомрут. Прививание происходит в виде продолжительного броска Интеллект+Лепка Тела (сложность 7), требуется 10 успехов, и каждый бросок обозначает полчаса работы. Приделывание подходящей конечности, скажем, человеческой руки человеку, идет со сложностью 7. Приделывание неподходящей конечности, скажем, лошадиной ноги человеку, идет со сложностью 8. Внедрение органов производится по 9 сложности. Приделывание конечностей вампиру несколько легче (сложность 6). Теоретически, можно добавлять органы и вампиру, но это не оказывает никакого эффекта.

Эффект от прививания дополнительных конечностей остается всецело на усмотрение Рассказчика. Дополнительные руки могут помочь при захвате и множественных атаках, а дополнительные ноги могут добавить устойчивости, но основной эффект — скорее уродливость, чем эффективность, поскольку координировать дополнительные конечности очень сложно. Добавочные органы дают получателю один дополнительный уровень здоровья Тяжело Ранен за каждый орган, но можно привить максимум два органа.

## 7. Возвышение Плоти

Последователи Дороги Метаморфоз знают, что тело непостоянно и может управляться особо сильной волей. Возвышение Плоти позволяет использующему эту способность осуществлять столь деликатный контроль над своим телом, что он может исторгать из него все нежелательное, например кол, воткнутый в него меч или же яд, попавший в кровь. При невероятном усилии использующий эту способность может даже проникать сквозь твердые стены.

**Система:** Чтобы исторгнуть большой объект, как например копье, требуется бросок Восприятие+Лепка Тела (сложность 6). Для небольших объектов или очищения крови сложность возрастает до 7. Очищение от яда требует траты пункта крови (который выплевывается вместе с ядом) и сложность возрастает до 8. Исторгнуть кол крайне сложно, это требует траты пункты Силы воли и продолжительного броска Выносливость+Лепка Тела (сложность 8), каждый бросок отражает 30 минут, и всего требуется 1- успехов. Однако персонаж может передвигать без каких-либо затрат, пока он проткнут колом. Это не настоящее движение, видимое глазом, а медленное перемещение себя на новую позицию путем изменение плоти и костей. Это движение крайне медлительно, однако за несколько часов персонаж сможет переместить свою руку достаточно, чтобы извлечь кол.

Чтобы пройти сквозь стену или другой твердый объект требуется минута абсолютной концентрации, трата пункта Силы Воли и бросок на Силу Воли (сложность 8). После применение этой способности Тзимици остается голым, если только его одеяние не было сделано из живого материала.

## 8. Воля над Формой

Те, кто не достиг этого уровня Изменчивости, все еще скованы условиями близости при применении Изменчивости – им нужно прикосновение и лепка, чтобы использовать эту Дисциплину. Однако особенно просветленные Тзимици могут осуществлять подобный контроль лишь при помощи одних мыслей.

**Система:** Каинит, обладающий Волей над Формой, может использовать любые способности Изменчивости без прикосновения – достаточно лишь видеть цель. Если персонаж хочет использовать изменчивость на себе, требуется лишь концентрация. Воля над Формой даже позволяет использовать изменчивость вместе со способностью Прорицания Дальний Взор или различными эффектами Колдунизма. Однако в этом случае требуется трата дополнительного пункта Силы Воли и сложность всех бросков возрастает на 1.

## 9. Идеальная Сущность

Тзимици с этой способностью обладает почти идеальным контролем над своими телом и кровью. Он использует свое витэ гораздо эффективней (поэтому ему не надо питаться столь часто) и может изменять себя не налагая руки. Все Метаморфы стараются прийти к этому состоянию, но очевидно лишь Старцы способны достигнуть его.

**Система:** Идеальная Сущность имеет несколько впечатляющих эффектов. Во-первых, эффект от крови, которая используется для лечения, усиления Дисциплин или увеличения Физических Атрибутов удваивается. Все витэ, выпитое из смертной жертвы так же удваивается: каждый выпитый пункт крови будет добавлять сразу два пункта к запасу крови персонажа. Так же персонаж начинает автоматически ощущать любые специфические субстанции в крови жертвы, которую он пьет (например, применение способности Смертоносности Пульсация Крови) и по его желанию они могут не оказать на него воздействия. Сложность для любых сверхъестественных способностей, при помощи которых кто-то пытается контролировать

или изменить кровь персонажа возрастает на 3 и если можно сделать бросок, чтобы противостоять этому воздействию, персонаж получает 3 дополнительных кубика. Наконец, из персонажа невозможно пить или выкачивать кровь, если только он не находится в торпоре, да и в этом случае сперва нужно будет сделать бросок на Силу Воли.

Персонаж так же получает выдающийся контроль над своим телом. Ему больше не нужно касаться себя для применения Изменения Смертной Глины или Расщепления Костяной Основы. К тому же он может получить эффекты от этих способностей всего за один ход, просто сконцентрировавшись и сделав соответственные броски.

# Анимализм

## 6. Соглашение с Животными

Это умение позволяет владельцу одолжить способности животного, которым он питался. Это может наделить его силой медведя, зрением сокола, мудростью совы или ядовитым укусом змеи. Эту способность чаще всего развивают старейшины-Гангрелы, поскольку у них обычно наиболее тесная связь с животными.

**Система:** Соглашение с Животными требует, чтобы персонаж выпил хотя бы один пункт крови из представителей подвида животного, способность которого хочет одолжить. В случае с мелкими животными, вроде крыс, для этого может потребоваться более одного источника. Когда нужное количество крови выпито, игрок тратит пункт Силы Воли. Соглашение с Животными действует до конца ночи. Когда действие завершается, перед самым рассветом, игрок должен сделать бросок значения пути персонажа (сложность 6). Если бросок неудачен, влияние животного не исчезает полностью; следующей ночью персонаж попадает под воздействие звериного образа мышления, как в случае со Слиянием Духа.

Способность, получаемая от животного, обычно равнозначна способности Дисциплины 1 или 2 уровня (вроде Обостренных Чувств Прорицания, Когтей Зверя Превращения); вдобавок, это добавляет два очка к Атрибуту или три — к Способности. Персонаж также обретает мифические особенности животного. Тот, кто пил от совы, станет более мудрым, а испивший из змеи будет склоняться ко злу.

Примеры способностей животного

**Хищник:** Когти Зверя, особенно хорошо годящиеся для захвата (+2 к броскам Силы только на захват), острое зрение (Обостренные Чувства только на зрение), охотничьи инстинкты (+2 к Выживанию в случае охоты).

**Волк:** Жестокий укус (+1 урона на укус), большая выносливость (+2 к Выносливости), обостренный слух и нюх (+1 к Восприятию для этих чувств), стайный инстинкт (+1 к сложностям, если персонаж остается в одиночестве).

**Медведь:** Когти и жестокий укус («Когти Зверя» и +1 к урону от укуса), большая сила (+2 к Силе), +1 к сложности бросков Самоконтроля/Инстинктов для сопротивления безумию в случае ранения.

**Крыса:** Проворство (+2 к Ловкости) и быстрота (+1 к Атлетике и Уклонению), отличный нюх («Обостренные Чувства» на обоняние), трусливость (необходимо делать бросок Смелости, чтобы не убежать при получении ранения).

**Змея:** Гибкость (+1 к Ловкости и +3 кубика к любому броску, связанному с гибкостью), чешуйчатая кожа (+1 к поглощению любых повреждений, кроме как от солнечного света), ядовитый укус (четыре уровня летальных повреждений смертным, два — каинитам), вероломный характер (следует делать бросок Силы Воли, когда появляется возможность совершить предательства или вызвать раздоры, чтобы не поддаться подобным желаниям).

## 7. Наслать Восьмое Бедствие

Это способность – одна из наиболее разрушительных среди всех Дисциплин. Древний Гангрел по имени Валентиниан продемонстрировал ее разрушительную мощь во время Четвертого Крестового Похода. Разозлившись на итальянских Каинитов. Которые вторглись на его земли, он воспользовался своим Анимализмом и вызвал голод в целом торговом городе. Наслать Восьмое Бедствие может уничтожить деревню, город или целое баронство, так как оно вызывает мышей, крыс, саранчу и других вредителей, которые собираются вместе и поражают место, выбранное использующим эту способность. В Темном Средневековье, где урожай во многом был делом удачи, одна лишь угроза применения этой способности может запугать повелителей и князей Каинитов, которые не хотят видеть, как их сосуды будут умирать от голода.

Система: Персонаж должен медитировать в тишине где-то на местности, на которую он хочет наслать Бедствие, по крайне мере полчаса. Затем он вскрывает себе запястья, тратит 10 пунктов крови и делает бросок Обаяние+Знание животных (сложность 6). От количества успехов зависит время и площадь воздействия способности, как показано ниже.

| Количество успехов | Площадь/время действия |
|---|---|
| 1 | Одно поле/24 часа |
| 2 | Два расположенных рядом поля/3 дня |
| 3 | Все поля в деревне/Неделя |
| 4 | Все поля в нескольких деревнях/Одна луна |
| 5+ | Все поля на большой территории/3 месяца |

Вредители съедят все, что они найдут, прогрызутся в подвалы и опустошат поля с урожаем. 24 часа еще можно вытерпеть, 3 дня – пережить, а все, что дальше, будет уже катастрофой – потребуется выборочное уничтожение, чтобы сохранить еду и урожай.

## 8. Освободить Дикого Зверя

Способность аналогична Спустить Зверя с Цепи (см. **Руководство по Камарилье**), только наносит непоглощаемый, а не летальный урон. Так же эту способность можно использовать против люпинов (в этом случае сложность равна Сила Воли+3 жертвы).

## 9. Освободить Внутреннего Зверя

Зверь – это ужасный враг, но для истинных мастеров Анимализма он так же может стать надежным союзником. Используя Освободить Внутреннего Зверя, Каинит устанавливает договор со своим Зверем, выпуская его из тюрьмы разума вампиры в обмен на существенные преимущества. Эту способность не так-то легко активировать, так как Зверь никогда не вернется по своей воле в клетку.

**Система:** Персонаж должен сконцентрироваться в течение одного хода и потратить пункт Силы Воли (эта способность так же может быть активирована, когда персонаж впадает в безумие по той же цене). Затем игрок делает бросок на Путь со сложность 10 – Самоконтроль/Инстинкты. Если бросок неудачен, персонаж впадает в обычное безумие. Если бросок провален, Зверь захватывает контроль над персонажем, он впадает в безумие и будет не способен выйти из него, пока на нем не применят способность, при помощи которой можно обуздать или контролировать Зверя. Если бросок успешен, персонаж впадает в контролируемое безумие. Персонаж игнорирует все штрафы от ран и любые Дисциплины, воздействующие на разум или эмоции ниже восьмого уровня (а Дисциплины восьмого уровня и выше действуют на него со сложностью +3). Так же от персонажа начинает исходить аура угрозы и сложность всех бросков на Запугивание падает на 2. Наконец, Зверь обостряет внимание персонажа: он получает все преимущества Обостренных Чувств, три дополнительных кубика для бросков на Бдительность, а так же столько же кубиков для бросков на Выживание, требующих Восприятия (например выслеживание). Так же по решению Рассказчика игрок может быть обязан тратить пункт Силы Воли для каждого неагрессивного действия, а для прекращения действия Освободить Внутреннего Зверя надо сделать бросок на Самоконтроль/Инстинкты  со сложностью 8 и набрать шесть успехов (один бросок за каждый ход).

Если Каинит так же владеет способностью Превращения Форма Внутреннего Зверя, он может комбинировать обе эти способности, что даст ему дополнительный контроль над Зверем, когда он начнет принимать физический облик. Он получает все преимущества от использования Формы Внутреннего Зверя, но он по-прежнему может контролировать свои действия и для этого ему не нужно тратить пункты Силы Воли, так же он не рискует получить психоз.

# Химерия

## 6. Кошмарный Клинок Демонов

С помощью одной лишь концентрации, владеющий Кошмарным Клинком Демонов может создать недолго существующее, но очень реальное оружие, способное наносить противнику ужасные раны. Равносы Востока используют эту способность, чтобы сражаться с демонами их родной земли, побеждая огонь огнём; ходит множество историй о Запатасуре, мифическом прародителе Равнос, владевшем подобным мечом. Эта способность лучше всего подходит тем, кто склонен к боевому стилю мышления.

**Система:** Игрок тратит два пункта Силы Воли и один пункт крови за каждый кубик урона, который наносит оружие (вдобавок к Силе

владельца). Клинок мгновенно появляется в руке призвавшего, и можно использовать клинок в следующем своем действии. Клинок существует в течение сцены и наносит непоглощаемый урон, но подвержен некоторым ограничениям. Во-первых, нельзя тратить кровь в последующие ходы, чтобы увеличить мощь клинка. Во-вторых, урон, наносимый клинком, может быть лишь на один кубик больше урона, обычно наносимого оружием подобного типа (таким образом, нож, созданный с помощью Кошмарного Клинка, способен наносить не больше Сила + 2 повреждений). В-третьих, если оружие выбьют из рук владельца, он должен немедленно потратить пункт крови, или же клинок немедленно растает (эта трата призывает клинок обратно в руки Каинита). Повреждения, нанесенные этим клинком, не исчезают после того как исчезает оружие.

## 7. Помощь Гандхарв

Утверждают, что основатель касты Сибаритов, которая упивается роскошью и излишествами, обучился этой способности, победив в бою с духа Гандхарву и, таким образом, заслужив его поддержку. Благодаря Помощи Гандхарв Равнос может окутать себя и свое окружение иллюзиями этих духов, превращая даже простейший сарай в потрясающее пристанище.

**Система:** Чтобы призвать Помощь Гандхарв, персонаж проводит несколько минут, представляя роскошь, которую желает создать. Игрок тратит один пункт Силы Воли и три пункта крови и делает бросок Обаяние+ Экспрессия, Хитрость или Исполнение (сложность 6). (Используемая Способность выбирается при освоении эффекта и ее нельзя сменить. Нет никакой функциональной разницы (за исключением количества бросаемых кубиков), это лишь вопрос восприятия вампира: те, кто используют Экспрессию, воспринимают Помощь Гандхарв как выражение своей внутренней красоты; те, кто используют Хитрость, воспринимают это как обман окружающих; те, кто используют Исполнение, считают это проявлением искусства.) Если бросок успешен, персонаж (и, возможно, его окружение), окутывается иллюзией роскоши. Обычные лохмотья становятся одеянием, достойным королей, ржавый клинок становится дамасским скимитаром, простая пища превращается в богатый пир, а шаткие стулья выглядят настоящими тронами. Иллюзия воздействует на все пять чувств, но это всего лишь иллюзия. Одежда, которая выглядит как подбитая мехом качественная шерсть, греет не лучше лохмотьев, которыми на самом деле и является, ржавый клинок остается ржавым, и так далее. Кроме того, иллюзия укрывает лишь уже существующие вещи; она не создает новых предметов. Таким образом, если бросить на стол пару медных монет и насыпать из урны несколько камешков, то это поможет иллюзии, поскольку медяки станут небольшим количеством серебра, а камешки — драгоценными камнями.

Иллюзию крайне сложно опознать. Любая попытка обнаружить иллюзию получает к сложности +2. Любой предмет, который вынесли за пределы области действия эффекта, немедленно возвращается к своему прежнему облику. Количество успехов в броске активации определяет область действия эффекта:

1 успех Только сам применяющий.

| | |
|---|---|
| 2 успеха | Небольшое помещение (обычно не больше 15 х 15 футов = 4.5 х 4.5 м) |
| 3 успеха | Большое помещение или зал. |
| 4 успеха | Внутренние помещения большого дома. |
| 5 успехов | Внутреннее и внешнее убранство небольшого дома или внутреннее убранство целого поместья или небольшого замка. |

Любой персонаж, окутанный Помощью Гандхарв, получает одну дополнительную точку Внешности. Любое применение Помощи Гандхарв действует одну сцену.

## 8. Видения Асуров

Эта ужасающая способность, которая обладает кое-какими занимательно общими чертами с проявлениями Помешательства, названа в честь демонических Асуров, которые, как считается, насылают кошмарные видения, ею вызываемые. Видения незримо работают в разуме жертвы; и в итоге несчастная жертва вынуждена подвергать сомнению все, что происходит вокруг нее, не зная, реальность это или иллюзия.

Находясь под воздействием Видений, жертва страдает от случайных иллюзий (воздействующих на все чувства), которые могут касаться повседневных вещей и событий. Например, если жертва входит в замок, к ней может подойти слуга. Пока она идет мимо здания, открывается дверь и женщина зовет ее по имени. Жертва внезапно чует запах чего-то горящего. Она чувствует, как кто-то дергает ее за одежду. Она видит дверь в стене там, где нет двери, или дверь для нее скрыта и выглядит как стена. Эти эффекты всегда исчезают, как только жертва реагирует на них, демонстрируя, что это были лишь иллюзии. Время от времени (не чаще, чем два раза за ночь), происходят кошмарные события, скажем, жертва сворачивает за угол и видит отвратительное убийство или обнаруживает, что на нее нападает ненавистный враг или омерзительный монстр. В конце концов жертва начинает сомневаться в любом событии, не зная, иллюзия это или реальность. К тому же, окружающие сомневаются в ее вменяемости, поскольку жертва реагирует на вещи, которые способна видеть лишь она, и игнорирует вполне осязаемые события.

**Система**: Чтобы активировать Видения, персонаж наблюдает жертву хотя бы пять минут, а игрок тратит три пункта Силы Воли и делает бросок Манипулирование+Хитрость. Сложность равна Силе Воли жертвы. Если у жертвы есть какие-либо психозы, эта сложность увеличивается на 1. Если значение Дороги жертвы 3 или ниже, или если она новичок на Пути, сложность уменьшается на 1. Эффект действует одну ночь плюс одну дополнительную ночь за каждый успех. К концу каждой ночи Видений, жертва теряет один пункт временной Силы Воли. Если у жертвы больше нет Силы Воли, она вместо этого получает психоз.

Единственная настоящая защита от этой способности — Прорицание 9. Жертва может подозревать, что определенные события являются иллюзиями, и делать соответствующе бросок на их определение, но жертва должна делать бросок для всего, что видит,

чувствует и слышит, поскольку никогда не уверена, где иллюзия, а где — реальность.

### 9. Истинны Вселенной

Эта редкая способность зародилась на родине клана Равнос, и неизвестно, добралась ли она на запад, в Европу. Эффект основывается на вере в то, что вся наша физическая реальность не более, чем иллюзия. Таким образом Равнос, повелители иллюзий, теоретически должны быть способны творить реальность с помощью своих даров. Разумеется, всё не так просто; но мастера Химерии могут, значительным усилием, заставить свои иллюзии слиться с иллюзией реальности и стать, с точки зрения всех целей и назначений, реальными.

**Система:** Эту способность лучше всего оставить для персонажей Рассказчика, эффекты от ее применения тоже оставить на его усмотрение. Потратив пункт постоянной Силы Воли, Равнос может сделать одну из своих иллюзий и все ее эффекты реальными — неважно, насколько они невозможны или невероятны. Пределы и ограничения этой способности, как уже указывалось, по большей части остаются на усмотрение Рассказчика.

С помощью этой способности Равнос может сделать Кошмарный Клинок постоянным, получив крайне мощное оружие. Простого Двеомера (Химерия 2) в виде мешка драгоценных камней можно сделать реальной, одарив Равноса невероятным богатством. А с помощью Видения (Химерия 3) извращенный каинит может создать чудовище. Объекты, которые благодаря этому эффекту стали реальными, столь же «постоянны», как и любые другие объекты; например, Кошмарный Клинок, который Истины Вселенной сделали настоящим, может сломаться, как и любой другой меч.

## Помешательство

### 6. Дьявол в Голове

Эта способность становится проклятием для любых социальных взаимодействий жертвы, поскольку ломает все барьеры и социальные традиции, одновременно выводя на поверхность подсознательные импульсы, идеи и взгляды. Малкавианка Жизель Фурия пользовалась этой способностью, чтобы сорвать деликатные переговоры группы старейшин-Тореадоров во Дворе Любви, и впоследствии старейшина-Малкавиан стала объектом Кровавой Охоты, когда ее жертвы выявили вероятный источник своих несчастий.

**Система:** Чтобы применить Дьявола в Голове, персонаж должен посмотреть в глаза своей жертве, затем игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование+Хитрость (сложность равна Силе Воли жертвы). Дьявол в Голове действует в двух направлениях. Прежде всего, он снимает обычные социальные барьеры, которые не позволяют людям говорить то, что они думают, таким образом заставляя жертву говорить именно то, что она чувствует и думает, вместо того, чтобы выражаться завуалировано. Это весьма эффективный способ сорвать

деликатные действия вроде соблазнения, переговоров или осложнить дипломатическую ситуацию. Второе — это усилить позывы, которые в обычной ситуации были бы подавлены, и заставить жертву сосредоточиться на идеях и взглядах, которые совершенно не подходят для текущей ситуации. Например, женщина, пытающаяся вытянуть информацию из мужчины, которого считает непривлекательным, может внезапно начать думать лишь о том, насколько он на самом деле отвратителен, и ей приходится прикладывать все усилия, чтобы не заявить об этом вслух; а слуга, объектом зависти которого является теплый плащ хозяина, может просто попытаться взять вещь, и потребовать ее для себя, если его начнут останавливать.

Дьявол в Голове действует одну сцену. Сверхъестественные существа (в том числе и гули) могут сопротивляться ему, тратя пункт Силы Воли и делая бросок Силы Воли (сложность 6) всякий раз, когда хотят противиться импульсу или комментарию. Даже если попытка успешна, жертва теряет один кубик ото всех запасов кубиков на Хитрость и Этикет (дополнительные попытки при сопротивлении не добавляют это штраф еще раз). Как только этот эффект перестает действовать, жертва понимает, что что-то было не так, хотя и не обязательно заподозрит внешнее воздействие.

## 7. Изменение Души

Способность аналогична Реструктуризации (см. **Руководство по Шабашу**). Также ее эффект может быть отмене при помощи Прикосновения Святого.

## 8. Личная Плеть

Аналогична соответствующей способности из **Руководства по Шабашу**.

## 9. Прикосновение Святого

Даже у тех немногих, кто о ней слышал, эта способность вызывает крайнее удивление, так как она совершенно не похожа на другие способности Помешательства. Эта способность дарует цели абсолютную ясность ума, освобождая ее ото всех психозов и принуждений. Древние вампиры клана Малкавиан знают истину: Прикосновение Святого – эта способность Помешательства, которую создал сам Малкав, когда общался со своим братом Саулотом, который часто приглушал боль Малкава. Из-за своего благородного происхождение эта способность – величайший дар, который Старец Малкавиан может даровать кому-либо.

**Система:** Чтобы использовать эту способность, Малкавиан должен поместить свои руки на лицо цели и истратить пункт Силы Воли. Прикосновение Святого уничтожает все психозы и все другие вещи, которые воздействуют на разум цели в данный момент: кровную клятву, приказы Доминирования, воздействие Присутствия, эффекты от наркотиков и т. д., все они исчезают без следа. Цель немедленно восстанавливает всю свою временную Силу Воли и в течение следующей недели получает один дополнительный кубик ко всем умственным броскам.

Эффект от Прикосновения постоянен (однако на цель можно заново использовать способности, воздействующие на разум). Эту способность нельзя использовать на себе самом. Единственная вещь, которую нельзя излечить при помощи этой способности – психозы Малкавиан (однако их можно временно ослабить).

# Затемнение

## 6. Невидимое Оружие

Эта способность может стать полезным инструментом для убийцы или вора. «Невидимое Оружие» окутывает оружие Затемнением, позволяя тому, кто его носит, ходить, не привлекая внимания, а также бить по цели, пользуясь преимуществом абсолютной неожиданности. Известно, что этой способностью владеет печально знаменитый убийца-Носферату Вячеслав Болгарский, который стремительно становится часто используемым инструментом в конфликтах вампиров на территории бывшей Византии.

**Система:** Персонаж выбирает оружие. Игрок тратит пункт крови и делает бросок Манипулирование+Ближний бой (сложность 7), способность действует один час за каждый успех. Оружие укрывается Затемнением и невидимо для всех, у кого нет достаточно высокого Прорицания, чтобы видеть сквозь Затемнение. Вампир может пройти сквозь рыночную толпу с мечом наголо, и никто этого даже не заметит. Если персонаж решает атаковать кого-нибудь, жертва не способна заметить намечающуюся атаку. Если у индивидуума есть причины ожидать атаки (скажем, он видит, что вампир приближается к нему и замахивается), он может предпринять попытку защититься — уклониться или парировать — с +3 к сложности. Любая атака снимает невидимость с оружия, но только относительно атакованного лица. Остальные по-прежнему воспринимают каинита как безоружного. После атаки вампир может продолжать поддерживать полную невидимость оружия ценой одного пункта Силы Воли за ход. Оборона против по-прежнему скрытого оружия идет с +2 к сложности, поскольку жертва знает, что оружие используется, но не может его видеть. Эта способность работает и с арбалетами и луками, укрывая выпущенные заряды, а также и с метательным оружием.
Не взирая на название, эту способность можно применять на любую вещь, которую вампир держит в руках. Таким образом, она становится эффективным подспорьем для вора. При сокрытии чего-то иного, а не оружия, делается бросок Манипулирование+Воровство.

## 7. Покров Блаженного Неведения

Изобретение этой способности приписывают Малкавианам, но многие Носферату также нашли ее крайне полезной. «Покров Блаженного Неведения» позволяет вампиру укрыть Затемнением нежелающую того жертву, сделав ее незаметной для окружающих. Некоторые Носферату применяют эту способность, чтобы преподать урок смирения тем индивидуумам, кто принимают присутствие и помощь окружающих как должное, в то время как другие используют ее, чтобы убрать ключевого члена группы в разгар кризиса.

**Система:** Для активации этой способности персонаж должен прикоснуться к жертве. Игрок тратит пункт крови и делает бросок Сообразительность+Скрытность (сложность равна Внешности жертвы + 3). Если бросок успешен, жертва попадает под действие Ухода от Мысленного Взора период времени, определяемый числом набранных успехов.

| | |
|---|---|
| 1 успех | Три хода |
| 2 успеха | Одна минута (20 ходов) |
| 3 успеха | 15 минут |
| 4 успеха | Один час |
| 5+ успехов | Одна ночь |

Жертва «Покрова Блаженного Неведения» не обязательно понимает, что находится под воздействием этого эффекта. Она просто видит, что все окружающие вдруг начинают действовать так, словно ее здесь нет. Жертва не может снять этот эффект, даже применением насилия; если она атакует кого-нибудь, цель припишет нападение ближайшему видимому индивидууму рядом с собой. Не одна смертельная драка была вызвана этим побочным эффектом. Покров продолжает работать, даже если активировавший его вампир покинул область.

Забавно, но Покров Блаженного Неведения невозможно применить на того, кто готов и желает принять его эффекты.

## 8. Кошмарное Выражение

Кошмарное Выражение, способность, равно нравящаяся и Носферату, и Малкавианам, окутывает применяющего ее иллюзией, чем-то напоминающей Маску Тысячи Лиц, но со значительными отличиями. Вместо того, чтобы принимать человеческий облик, персонаж принимает форму кошмарного существа, вызывая среди окружающих слепую панику. Как и все способности Затемнения, данный эффект является ментальным, воздействуя на разум жертв, а не на истинные чувства; каждый индивидуум, глядящий на применяющего эту способность, видит что-то иное, извлечённое из его собственных глубинных страхов. Применяющий не имеет понятия о том, что видят разные наблюдатели, если только не владеет достаточно высоким Прорицанием, чтобы прочесть их мысли (и решает прочесть их).

**Система:** Игрок тратит один пункт Силы Воли. Игроки обычных смертных должны сделать бросок на Силу Воли (сложность 8). Если бросок провален, смертный умирает от страха. Если неудачен, жертва впадет в кому и очнется через час с постоянным психозом. При одном или двух успехах жертва сжимается от подавляющего страха; при трех или более успехах она убегает. Животные и гули-животные убегают автоматически.

Гули подчиняются тем же правилам, что и смертные, но сила воздействия снижается на одну ступень (то есть, неудача означает, что

гуль сжимается от страха). Три успеха или больше означают лишь сильный страх, снижающий все запасы кубиков, не связанные с бегством от кошмара, на два. Вампиры вначале должны сделать проверку на Ротшрек со сложностью 9. Если проверка успешна, вампир снижает все запасы кубиков на два, как и в предыдущем случае, пока игрок не наберет пять успехов в продолжительном броске немодифицированной Храбрости (сложность 7). Если Кошмарное Выражение атакует, вампир должен сделать проверку на безумие, словно подвергается смертельной опасности.

Люпины, наблюдающие Кошмарное Выражение, склонны впадать в убийственное безумие (куда сильнее, чем при обычной встрече с Каинитами), игнорируя всех и вся, лишь бы добраться до персонажа. Те, кто благословлен Богом, иногда игнорируют эффекты Кошмарного Выражения полностью.

### 9. Сокрытие Божьего Творения

Нет никаких свидетельств о том, что эта способность на самом деле существует. То, что Старцы некоторых кланов могут добиваться подобного эффекта, остается чисто теоретическим домыслом, логической экстраполяцией Дисциплины Затемнение. Ученые каиниты иногда указывают (несколько испуганно), что, если бы такая способность существовала, все равно не было бы никаких способов убедиться в этом. Сокрытие Божьего Творения позволяет старейшине полностью убрать объект или индивидуума из восприятия другого.

**Система:** Чтобы обрушить Сокрытие Божьего Творения на жертву, персонаж должен видеть ее. Игрок делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность равна Силе Воли цели) и тратит некоторое количество пунктов Силы Воли, в зависимости от размеров объекта. Одного пункта достаточно, чтобы скрыть что-либо размером вплоть до меча, два скроют нечто размером с лошадь (люди попадают под эту категорию), три укроют здание, а четыре скроют целый замок. Требуется определенное число успехов, чтобы преодолеть эмоциональную привязанность жертвы к объекту; дополнительные успехи определяют продолжительность действия эффекта.

| Количество успехов | Эмоциональная привязанность/Длительность |
|---|---|
| 0 успехов | Нет эмоциональной привязанности/1 час |
| 1 успех | Знает субъекта/1 ночь |
| 2 успеха | Имеет слабые чувства к субъекту/1 неделя |
| 3 успеха | Имеет чувства к субъекту/1 месяц |
| 4 успеха | Имеет сильные чувства к субъекту/1 год |
| 5 успехов | Сир, родители или место рождения цели/Навсегда |

Вампир, активировавший эту способность, может прекратить действие Сокрытия Божьего Творения в любое время.

## Превращение

### 6. Проклятие Протея

Пусть Тзимици считают, что они единственные владыки изменений формы — Гангрелы знают лучше. Именно в крови Гангрелов

кроются истинные тайны изменения облика, и с ее помощью Гангрел может распространить свою власть на других, вырывая их из форм, которые они приняли. Все, что требуется — чтобы кровь Гангрела соприкоснулась с целью.

**Система:** Применяющий эту способность сначала должен испачкать жертву некоторым количеством своей крови — даже крошечного объема будет достаточно, но она должна коснуться плоти. Если цель атаковала и ранила вампира острым естественным оружием (вроде зубов или когтей), это условие считается выполненным. Рассказчик может также решить, что если цель нанесла одним ударом короткого оружия (вроде кинжала) хотя бы два уровня повреждений, то выплеснулось достаточно крови, чтобы выполнить это условие. В противном случае наиболее распространенный способ — втереть кровь (объемом не менее одного пункта) в ладонь руки и затем прикоснуться к цели (требуется бросок Ловкость+Драка , сложность колеблется в зависимости от одежды, которая надета на жертву) или обрызгать ею цель (дальность до 10 футов 3 метра, бросок Ловкость+Атлетика). Кровью можно брызнуть и тайком, или ее можно подлить во что-то, что жертва собирается выпить. Все, что нужно — чтобы кровь была влажной.

Чтобы активировать способность, вампир должен видеть цель. Игрок тратит дополнительный пункт крови (помимо использованного, чтобы испачкать жертву) и делает бросок Восприятие + Выживание (сложность 7). Требуется два успеха, чтобы способность сработала. Если они получены, жертва немедленно принимает свою естественную форму, сбрасывая любые (и все) эффекты изменения облика, неважно, насколько незначительные. Способность действует одну сцену или пока кровь применяющего ее не будет смыта (на что требуется хотя бы один ход, и то лишь если жертва погружается в воду). Пока эта способность действует, применяющий ее может блокировать любые попытки жертвы изменить обличье.

Это умение рассеивает любые эффекты Дисциплин по смене облика 6 уровня или ниже, как правило Дисциплин вроде Власть над Тенью, Превращение, Серпентис и Изменчивость. Она также действует и на естественное превращение люпинов (хотя и непредсказуемо — некоторые оборотни превращаются в людей, а другие становятся волками или даже принимают ужасающую форму человека-волка, которой так боятся вампиры). Учтите, что эта способность не убирает черты животного, которые Гангрелы получают, впадая в безумие — Проклятие Каина нельзя так легко преодолеть. А также, она не рассеивает эффекты Затемнения или Химерии, поскольку эти Дисциплины не производят физических изменений.

## 7. Форма Кровавой Стаи

Форма Кровавой Стаи позволяет использующему ее превратиться в несколько небольших животных. Обычно это крысы, однако скандинавские Гангрелы предпочитают ворон, а Лаибон могут превращаться в пауков или скорпионов. Использующий эту способность может восстановиться из одного или нескольких существ. Однако теряет кровь за тех, кто не воссоединился.

**Система:** Если использующий эту способность решит превратиться встаю достаточно больших существ, например крыс или ворон, то их количество будет зависеть от количества пунктов крови, которыми он сейчас обладает  (можно и меньше, в этом случае кровь разделиться настолько поровну, насколько это возможно). Если он решит превратиться в маленьких существ, например пауков или скорпионов, это число умножается на 5, но каждую группа из 5 существ должна находиться на расстоянии нескольких дюймов друг от друга, иначе они расплывутся лужей крови по земле. Трансформация занимает один ход. Существа могут действовать согласованно, направляемые разумом использующего способность, или же следовать просто плану, например «проникнуть в разрушенную церковь и спрятаться». Использующий способность за раз может уделить пристальное внимание лишь одному существу. Например, он может следить за врагом в теле одной вороны. В то время как остальные улетят в безопасное место.

Форма Кровавой Стаи действует до восхода солнца или пока использующий ее не решит восстановиться. Когда он решит это сделать, все существа в радиусе 20 футов (6,1 метр) будут поглощены вместе с кровью, которую они носили в себе. Если у использующего после этого останется 3 или менее пункта крови, он должен немедленно сделать проверку на безумие. Непоглощенные существа продолжают следовать последним приказам, которые были им отданы, и могут быть поглощены до конца ночи. На рассвете использующий способность будет вынужден восстановиться: любая часть, которая не воссоединиться с ним, превратиться в небольшую горку пепла когда солнца взойдет на горизонте. Использующий способность может выбрать, из скольки существ ему восстановиться.

В форме стаи вампир может использовать лишь следующие Дисциплины: Анимализм, Прорицание, Затемнение, Могущество, Стремительность и Стойкость. Каждая трата крови происходит за счет индивидуального существа (или группы из 5 маленьких существ), и если у него остается 0 пунктов крови, то оно немедленно уничтожается.

## 8. Форма Внутреннего Зверя

Наиболее пугающее проявление Зверя Каинита, Форма Внутреннего Зверя используется лишь в крайних обстоятельствах, так как когда она активирована, Гангрел становиться машиной для убийств с единственной целью – уничтожать. Эта способность вызывает Зверя на поверхность и дает ему физический контроль над телом вампира. Результат неприятен в лучшем случае и гротескно пугающ в худшем. Эта способность использовалась Гангрелом Рагнаром Сильным и принесла ему известность по всей Европе во времена викингов. Что впоследствии случилось с Рагнаром неизвестно – среди Гангрелов Скандинавии ходят слухи, что он проиграл бой своему Зверю и сейчас бродит в лесах Финляндии.

Система: Чтобы активировать Форму Внутреннего Зверя, Гангрел должен находиться в одном из следующих состояний: получить непоглощаемый урон; находится в состоянии Тяжело Ранен или хуже из-за летального урона; находится в безумии. Если ни одного из этих условий нет, игрок должен сделать бросок на Самоконтроль/Инстинкты

(сложность 9). В любом случае, активация способности стоит пункт Силы Воли и 3 пункта крови.

При активации способности Гангрел впадает в безумие. Это безумие отличается от обычного, так как в нем вампир полностью имунен к любым воздействующим на разум способностям (кроме Анимализма) и игнорирует штрафы на движения от ран. Также не требуется броска, чтобы тратить кровь для исцеления в бою. Вампир может использовать лишь Дисциплины Могущество, Стремительность, Стойкость, Превращение и Прорицание 1(Усиленные чувства).

Тело Гангрела изменяется, становясь физическим воплощением его внутреннего Зверя. Игрок и Рассказчик сами решают, как он будет выглядеть, но он всегда кошмарен, отражая самые глубокие и темные части вампирского разума. Также Зверь постоянно гротескно меняется и никогда не выглядит так, как выглядел за момент до этого. Каждый, кто наблюдает эту трансформацию, рискует впасть в Ротшрек (смертные убегают), бросок на Храбрость со сложностью 7. То, кто встречается с этим воплощением Зверя в бою, также делает эту проверку. А затем и проверку на безумие (сложность 5), так как эта тварь взывает к их внутренним Зверям.

Форма Внутреннего Зверя имеет множество преимуществ в дополнении к выше описанным. Во-первых, она придает вампиру небывалую силу и выносливость, давая +3 к Силе и Выносливости. Также у вампира на руках и ногах вырастают когти (как при применении Когти Зверя, Превращение 2), а его пасть расширяется, что позволяет ему легче кусать, и захват для укуса делать уже необязательно. Также Зверь может инстинктивно менять тело Гангрела, восстанавливая урон и уклоняясь от атак. Также у Зверя есть сверхъестественные чувства. В игровых терминах Гангрел получает 2 дополнительных кубика для бросков на Восприятие  и Уклонение, 2 дополнительных кубика для поглощения, и регенерирует один уровень ударных повреждений в конце каждого хода. Непоглощаемый урон можно излечивать без отдыха, однако для этого по-прежнему требуется трата 5 пунктов крови и пункта Силы Воли.

Отменить действие этой способности сложно. Она автоматически заканчивается с восходом солнца или когда поблизости не остается живых (или неживых существ), но чтобы завершить ее действие прежде, требуется потратить пункт Силы воли и сделать бросок на Самоконтроль/Инстинкты (сложность 9). Если персонажу удается выйти из этой формы, он теряет всю свою временную Силу Воли. Также игрок должен сделать бросок на Силу Воли (сложность 7). Если он неудачен, персонаж получает временный психоз. Если бросок провален, он становится постоянным.

## 9. Адаптация

Члены клана Гангрел прежде всего мастера выживания, и наиболее древние Старцы могут с легкостью доказать это при помощи способности Адаптация. Эта способность дает телу Гангрела собственный инстинкт выживания, позволяя ему свободно изменятся.

Гангрела, владеющего Адаптацией практически невозможно уничтожить, разве что только у него закончится кровь.

**Система:** Чтобы активировать Адаптацию, нужно истратить пункт Силы Воли. Способность будет действовать, пока персонаж сам не отменит ее действие или у него не закончится кровь. Адаптация позволяет персонажу автоматически и инстинктивно изменять свое тело, реагируя на внешние воздействия, что позволяет ему выживать в самых тяжелых условиях. Конкретные свойства изменений остаются на усмотрение Рассказчика, но каждое из них стоит пункт крови и занимает от одного до трех ходов. Например, если персонаж упадет с высокой скалы, то его тело станет более мягким, чтобы поглотить удар. Если он попадет в огонь, то кровь выступит наружу и пламени сперва придется испарить ее, прежде чем добраться до кожи. Если персонаж будет убегать или преследовать свою жертву, то его ноги станут более длинными и мускулистыми. В бою его сердце будет защищено костяным щитом, а его руки станут более длинными и сильными. Тело Гангрела так же будет избегать повреждений и излечивать раны, как и при применении Формы Внутреннего Зверя. Возможности этой способности бесконечны, и Рассказчик должен быть готов описывать их в игре.

# Смертоносность

## 6. Блаженное Прикосновение

На этом уровне власти над кровью Ассамит способен поглощать кровь сквозь кожу любой части своего тела, если она соприкасается или с самой кровью или, если кровь находится в организме, с обнаженной частью этого организма. Обычно эту способность используют, чтобы тайком пить кровь из сосуда, но ею можно пользоваться и для атаки при захвате. Эффект можно применять и для того, чтобы сохранить лицо — голодный Ассамит, увидевший лужу крови на полу, может выпить ее, просто погрузив туда ладонь (или ногу, если он босиком), вместо того, чтобы лакать ее.

**Система:** После изучения эта способность всегда остается активной. Любая часть тела Ассамита может поглощать кровь так, словно Ассамит пьет ее, со всеми сопутствующими рисками (узы крови, отравление и т.д.). Однако, при использовании этого способа кормления, эффекты Поцелуя ослаблены. Смертные могут сопротивляться им, словно вампиры, а вампиры могут сопротивляться по 6 сложности. Кроме того, Ассамит может выпить лишь два пункта крови за ход, а не три.

## 7. Плотина на Реке Сердца

Ассамиты, достигшие этого уровня Смертоносности, превращаются в мастеров управления потоком крови в теле немертвого. Хотя Плотина на Реке Сердца обычно применяется, чтобы лишить врага доступа к его крови (оттуда и название), ее можно применять и чтобы заставить жертву тратить кровь, опустошая ее запас и, возможно, погружая ее в голодное Безумие. Последний вид применения может быть весьма мощным инструментом при использовании против

неподозревающей жертвы, которую можно погрузить в Безумие в самый неподходящий момент (например, при дворе князя). Плотину на Реке Сердца можно применять и на смертных, пусть и с ослабленным эффектом.

**Система:** Для начала нужно, чтобы Ассамит прикоснулся обнаженной кожей к коже жертвы (для чего может требоваться бросок Ловкость+Драка ). После этого он может или активировать эффект немедленно, или отложить его, потратив пункты Силы Воли. Эффект можно отложить на один час за каждый пункт Силы Воли, и затем активировать в любой момент в пределах этого периода времени, если Ассамит способен видеть жертву (все потраченные пункты Силы Воли остаются потраченными, независимо от того, насколько короток временной интервал). Чтобы активировать эффект, игрок делает бросок Выносливость+Медицина (сложность равна Выносливости жертвы + 3, максимум 9) и тратит пункт Силы Воли. В случае успеха, Плотина на Реке Сердца действует минимум количество ходов, равное немодифицированной Выносливости Ассамита, плюс один ход за каждый успех. Пока эта способность действует, Ассамит обладает полным контролем над тратами крови жертвы (в соответствии с обычными ограничениями поколения жертвы) и может вообще запретить ей тратить кровь. Ассамит инстинктивно чувствует, владеет ли жертва Дисциплинами, требующими траты крови, и может принудительно активировать эти Дисциплины.

При использовании против смертных, Плотина на Реке Сердца просто вызывает симптомы, напоминающие крайне низкое кровяное давление: головокружение, сонливость и ослабленная выносливость. Жертва отнимает один кубик от бросков на Ловкость и Силу, а также теряет все кубики Выносливости на броски, связанные с выносливостью.

## 8. Кровь Разрушения

Некоторые Ассамиты достигли такого уровня контроля над собственной кровью, что умеют превращать ее в страшный, разрушительный кислотный яд, который с легкостью разъедает плоть, кость, металл и стекло. Когда Кровь Разрушения активна, любой, кто атакует Ассамита, рискует сам получить повреждения или повредить оружие пролившейся кровью. Любой, кто пьет из Ассамита, скорее всего умрет раньше, чем осознает свою ошибку. Ассамит может также отравлять собственное оружие, на короткое время наделяя его способностью наносить ужасающий урон.

**Система:** Чтобы активировать Кровь Разрушения, игрок просто тратит пункт крови во время соответствующей фазы хода. После этого всё витэ в теле персонажа становится крайне опасным кислотным ядом, хотя выглядит и пахнет, как обычно. Этот яд никак не вредит самому Ассамиту. Любой, кто атакует Ассамита рубящим или колющим оружием, которое наносит хотя бы один уровень повреждений, теряет свое оружие в конце хода, поскольку яд разъедает металл и дерево. Особенно качественное оружие (пять или более успехов при его изготовлении) существует еще один ход, а оружие, изготовленное с помощью способностей вроде Мастера Ковки держится три хода.

Вдобавок, на атакующего могут попасть брызги отравленной крови. Игрок атакующего делает рефлекторный бросок Ловкость+Уклонение, сложность 6 (модифицируемая в соответствие с длиной оружия по усмотрению Рассказчика); он должен набрать хотя бы столько же успехов, сколько уровней повреждений нанёс Ассамиту. Если этот бросок неудачен, атакующий получает два уровня непоглощаемого урона. Любой, кто атакует Ассамита естественным оружием, пробивающим кожу (вроде Когтей Зверя Превращения или Жалом Гадюки Серпентиса), получает два уровня непоглощаемых повреждений автоматически, а затем должен уклоняться вышеописанным образом. Если кто-нибудь глотнёт крови Ассамита, он получит три непоглощаемых уровня повреждений за каждый выпитый пункт крови.

Ассамит может использовать отравленную кровь для нападения тремя различными способами. Во-первых, он может прокусить себе язык или щёку и плюнуть в противника кровью на на расстояние 3 фута (0,91 м) за каждый пункт Силы (плюс Могущество, если имеется), сделав бросок Ловкость+Атлетика для прицеливания, как для метательного оружия. Эта атака обходится в два пункта крови и наносит три уровня непоглощаемых повреждений, без каких-либо бонусов за дополнительные успехи. Во-вторых, Ассамит может порезать себе руку и коснуться противника, нанося один уровень непоглощаемых повреждений. Если у жертвы есть щит или доспехи, кровь вначале уничтожает щит или доспехи; дерево или кожа разъедаются за один ход, металл — за два, с бонусами за искусное изготовление, упомянутыми выше. Подобное применение эффекта требует траты одного пункта крови. В-третьих, Ассамит может потратить один ход, чтобы покрыть аккуратным слоем отравленной крови (равным одному пункту крови) рубящее или колющее оружие. После этого оружие наносит дополнительный кубик повреждений. Весь урон, наносимый оружием, считается непоглощаемым, но оружие каждый ход после первого теряет один кубик от запаса кубиков повреждений. Как только запас кубиков оружия падает до Сила -2 (включая бонус от Крови Разрушения), оно ломается и рассыпается.

Вне боя Кровь Разрушения можно использовать, чтобы открывать двери, избавляться от улик, пытать заключенных и т.д.

Кровь Разрушения действует одну сцену. Повреждения, наносимые Кровью Разрушения, можно поглощать лишь с помощью Стойкости.

## 9. Ослабление Крови Древних

Это высшая степень власти над вампирским витэ, которой владеют мастера Смертоносности. С помощью этой способности Ассамит может лишить силы кровь другого вампира, поднимая его поколение и отдаляя его от Каина. Подобное может стать ужасающим наказанием, уроком смирения или оружием против врага.

**Система:** Чтобы применить Ослабление Крови Древних против Каинита, кровь Ассамита должна вначале попасть внутрь жертвы; обычно жертва выпивает кровь или получает порез окровавленным клинком. После этого игрок и жертва вступают в состязательный

бросок Силы Воли. Сложность для игрока — значение Пути жертвы, а сложность для жертвы равна Силе Воли Ассамита. За каждый успех, на который Ассамит обходит свою жертву, текущее поколение жертвы увеличивается на единицу; при пяти итоговых успехах Ассамит поднимет поколение каинита с седьмого до 12-ого. Этот эффект действует количество ночей, равное (10-Сознательность/Убеждённость жертвы).

Этот эффект обычно может понижать поколение жертвы лишь до 12-ого. Чтобы опустить жертву до 13-ого поколения, понадобится на два успеха больше, чем для ослабления ее до 12-ого. Теоретически, невероятным усилием (еще три успеха), жертву можно опустить и до 14-ого поколения, хотя немногие Ассамиты способны представить, чтобы кровь Каина была настолько слабой.

Когда каинит находится под действием этого эффекта, он теряет доступ ко всем преимуществам своего прежнего поколения, вроде высокого запаса крови (лишняя кровь изрыгается или вытекает из кожи и глаз жертвы), исчезают возможности по применению Доминирования и его сопротивлению, возможные допустимые траты крови, высокие уровни Дисциплин и значение Черт выше 5. Жертва, опустившаяся до 14-ого поколения также получает Недостаток «Слабая Кровь».

# Серпентис

## 6. Аспект Бога

Для Последователей Сета Дисциплина Серпентис является их способом приблизиться к Сету. На низких уровнях возможны лишь относительно небольшие изменения, но когда Сетит достигает этого уровня просветления, он может принять один из множества аспектов Сета. Хотя это и не является необходимым, большинство Сетитов, прежде чем обратиться к Аспекту Бога, проводят ритуальное очищение с помощью благовонных масел, смешанных с пивом (священным напитком Сета).

**Система:** Во время приобретения этой способности игрок выбирает один из перечисленных ниже аспектов в качестве предпочитаемого. Для активации предпочитаемого аспекта требуется лишь трата пункта крови. Для активации любого другого аспекта нужна также и трата пункта Силы Воли. Если эта способность приобретается повторно, можно добавить новый предпочитаемый аспект. «Аспект Бога» действует одну сцену, и можно активировать лишь один аспект за раз. В знак расположения Сета волосы персонажа становятся рыжими в случае всех аспектов, кроме одного.

**Сет-Царь:** Перед объединением двух египетских царств Сет был богом-царём Верхнего Египта. Приняв этот аспект, вампир кажется более впечатляющим, царственным и пугающим, а в его голосе проявляется повелительный аспект. Он автоматически получает три кубика к запасам кубиков на Запугивание и Лидерство, а также ко всем запасам кубиков, касающимся командования и чувства собственного достоинства.

**Сет-Воин:** Сет был богом-воителем, и египтяне верили, что он победил змея Апопа, когда тот пытался проглотить бога солнца Ра во время его путешествия по подземному миру. Приняв этот аспект,

вампир становится дюймов на 6 (15 см) выше и более мускулистым. Он не только получает один кубик ко всем физическим Атрибутам, но также получает и дополнительный кубик на поглощение и два дополнительных уровня здоровья Легко Ранен. Эта способность сама по себе не дает возможности поглощать непоглощаемый урон (но Сетит, собирающийся вступить в бой, может активировать Серпентис 3, Кожа Гадюки, в дополнение к Аспекту Бога).

**Повелитель Бурь:** В этом разрушительном аспекте одна из областей владычества Сета — бури. Приняв этот аспект, персонаж может мистически улучшить стрелковое оружие с помощью своей крови. Все, что требуется — чтобы персонаж прикоснулся к оружию или метательному снаряду и потратил пункт крови. Выстрелить из оружия или метнуть снаряд нужно не позже, чем в следующий ход. Направленный порыв ветра помогает нацелить атаку, добавив два кубика к запасу кубиков атаки и два автоматических успеха на повреждения, вместе с увеличением дальности полета снаряда на 50%.

**Владыка Всего За Пределами Египта:** Последняя инкарнация Сета в качестве владыки всего, что находится за пределами Египта. Приняв этот аспект, персонаж и его одежда изменяются, чтобы полностью соответствовать представителю общества, в котором он в данный момент пребывает. Однако качество его одежды не меняется. Скажем, если Сетит оказывается в Англии в одежде египетского крестьянина, после обращения к этому аспекту он будет выглядеть как типичный англичанин в одежде английского крестьянина. Персонаж может выбрать, сохранять ли ему свое обычное значение Внешности или получить Внешность 2. Он интуитивно говорит на родном языке указанной местности и знает обычаи и общественные порядки. Эта способность не работает в Египте и, что забавно, не обманывает уроженцев Египта. Это единственная из способностей, которая не обязательно делает волосы рыжими.

**Повелитель Пустыни:** Сет был богом пустыни, правителем обитавших там ядовитых змей и скорпионов. Приняв этот аспект, персонаж становится худым и утрачивают всю бледность, и вместо этого выглядит обветренным и загорелым; он также обретает стандартную температуру человеческого тела. Вдобавок к подспорью в попытках притвориться смертным, Сетит также обретает иммунитет к любым ядам, естественным и сверхъестественным (в том числе и эффектам Дисциплины Смертоносность (вплоть до шестого уровня).

## 7. Семя Порока

Эта способность происходит от Сетитов-тифонийцев Константинополя, возможно от самого Кай’талла. Более благочестивые (или фанатичные) Сетиты о ней не знают, а если бы узнали, то посчитали бы еретической. Семя Порока — могущественное орудие, когда дело касается подчинения врага медленным разъеданием его нравственности и этики.

**Система:** Для Семени Порока необходимо, чтобы жертва приняла хотя бы один пункт крови Сетита. Как только кровь проникает в ее организм, игрок должен сделать бросок Манипулирование+Хитрость со сложностью, равной значению Дороги жертвы (или Силы Воли, если у

жертвы нет значения Дороги). Эффект действует один лунный месяц за каждый успех.

У Семени Порока три эффекта. Во-первых, оно внедряется в подсознание жертвы и заставляет скрытые или подавленные желания и ненависть время от времени всплывать на поверхность. Хотя бы один раз за ночь (или чаще, при столкновении с объектом своего желания или ненависти) жертва внезапно испытывает побуждение действовать в соответствии со своим подсознательным желанием или ненавистью. Например, она может испытать желание убить любимого гуля соперника, не считаясь с возможными последствиями. Как правило, требуется бросок на Силу Воли (сложность 6), чтобы не поддаться порыву (хотя сильный стресс или иные факторы могут модифицировать сложность по усмотрению Рассказчика).

Во-вторых, Семя Порока увеличивает силу чувств и мыслей, которые жертва пытается подавить. Все броски Сознательности/Убеждённости получают +2 к сложности.
И наконец, мысли жертвы склонны вертеться вокруг ее самой большой неуверенности или повода для гордости, в зависимости от того, что из себя представляет характер жертвы. Самовлюбленный Тореадор может постоянно любоваться собственной внешностью, отвлекаясь даже от важных дел ради каждой отражающей поверхности; а праведного Бруджа, усомнившегося в своей набожности, может раздирать на части чувство вины. Как только возникает ситуация, касающаяся этой неуверенности или чувства гордости, жертва должна сделать бросок Самоконтроля/Инстинктов (сложность 7). Если бросок неудачен, жертва поддается побуждению. Самовлюбленный Тореадор может провести несколько часов, ублажая себя или добиваясь похвал, а набожный Бруджа может отыскать исповедника или избичевать себя за сомнения.

## 8. Тело Великого Повелителя Сета

«Твое тело – дом бога». Так говорят Старцы Последователей Сета, и у них есть способность, чтобы подтвердить это. Они могут воззвать к священной крови внутри себя. чтобы получить силы, сравнимые с теми, которыми обладал сам великий бог Сутех. Эту способность нельзя применять легко и часто, а неверующих, которые видели ее применение, убивают или превращают в рабов, так как это богохульство смотреть на такую святость тем, кто не чтит Сета.

**Система:** Чтобы активировать Тело Великого Повелителя Сета, игрок должен истратить пункт Силы Воли. Затем он концентрируется в течение хода и молиться Сету. Сетит увеличивается в росте и приобретает удивительные огненно-рыжие волосы. Его тело становиться мускулистым и идеально сложенным, лицо царским, а характер – самоуверенным и превосходящим.

Вампир, использующий Тело Сета, получает +3 к Силе, Ловкости, Выносливости и Обаянию, а его Внешность становится 9. Также он получает 3 автоматических успеха ко всем броскам на Запугивание, Лидерство и Ближний бой. Он излучает ауру уважение как при Величии (Присутствие 5) – врагов поражает страх, а союзники становятся воодушевленными и получают один автоматический успех ко всем броскам на Силу Воли и Добродетели. Также Сетит становится

иммунным к Ротшреку, а все воздействующие на разум способности уровня 8 и ниже теряют три успеха при применении против него.

Тело Великого Повелителя Сета длиться в течение одной сцены и может быть совмещено с другими способностями Серпентиса кроме Аспекта Бога, Кожи Гадюки и Формы Кобры. После окончания действия способности персонаж должен сделать соответствующее подношение, обычно омыв статую Сета пивом и кровью. Если он не сделает этого, то должен сделать бросок на Сознательность/Убежденность (сложность 9), чтобы не потерять один пункт Дороги. Пока жертва не будет принесена, Сетит получает -2 ко всем запасам кубиков вне зависимости от результата броска.

### 9. Договор с Ра

Эта древняя способность была утеряна, пока несколько десятилетий назад Старец-Сетит Небмаатсутех не пробудилась из торпора и не продемонстрировала ее пришедшим к ней последователям. Договор с Ра взывает к долгу, который Ра задолжал Сету после того, как тот защитил его от чудовищного змея Апопа (так же известного как Апофис), который хотел сожрать Ра, когда тот путешествовал по загробному миру. И хотя позже Осирис подговорил Ра проклясть Сета, дети Сета до сих пор за определенную плату могут воззвать к союзу, который некогда существовал между Ра и их сиром. Эта способность позволяет Сетиту избавиться от величайшего проклятья его рода – боли от солнца.

**Система:** Договор с Ра можно активировать лишь на восходе или днем. Для активации игрок должен затратить пункт постоянной Силы Воли. С этого времени и до следующего восхода солнца на персонажа перестают действовать солнечный свет и дневное время. Он может действовать без штрафов для запаса кубиков, не страдает от летаргии, которая обычно нападает на вампиров в дневное время, и ему не вредит солнечный свет, как обычный, так и созданный при помощи магии.

## Психозы, вызываемые дисциплинами (Discipline Derangements)

**Опасное Могущество**

Пусть каинит, владеющий высокими уровнями одной или нескольких Дисциплин, получает в свое распоряжение невероятную силу, эта сила также может (и часто — действительно начинает) воздействовать на него ментально. Подобно тому, как некоторые властители-люди развращаются и дегенерируют из-за полученной власти над другими людьми, нормальность каинита может оказаться подточена силой Даров Каина.

Когда применить «Психоз от дисциплины», в итоге остается на усмотрение Рассказчика. Ниже приведен перечень условий, которые указывают на возможность возникновения психоза от дисциплины. Как правило, опасность заполучить подобное расстройство имеется лишь у персонажей, владеющих Дисциплиной 6-ого или более высокого уровня, но если игроки и Рассказчик согласны, подобное расстройство может появиться и на более ранних этапах. Если персонаж соответствует трем условиям, он подвергается серьезной опасности получить временное психическое расстройство. При выполнении пяти или более условий способен появится постоянный психоз. Психические расстройства, подходящие для каждой из Дисциплин, перечислены ниже.

• Уровень одной клановой Дисциплины выше, чем суммарный уровень двух других клановых дисциплин.

• Уровень неклановой дисциплины выше уровня любой из клановых дисциплин.

• У персонажа есть несколько способностей одного и того же уровня Дисциплины.

• Персонаж достиг максимального потенциала в Дисциплине, не достигнув хотя бы 5-ого
уровня в другой.

• Персонаж несколько раз проваливал (ботчил) использование Дисциплины в последнее время.

• Персонаж неоднократно достигал феноменальных результатов (шесть или более успехов) при недавних использованиях Дисциплины.

• Персонаж сильно полагается на испольование Дисциплины, даже когда в этом нет необходимости.

• Персонаж изучил или развил Дисциплину в результате диаблери.

Временный психоз постепенно исчезает, когда вызвавшие его условия больше не выполняются, в то время как постоянные психические расстройства, вызванные Дисциплиной, остаются. В конечном итоге их можно преодолеть, как и любые другие психозы, но персонаж не может исцелиться, просто воздерживаясь от использования вызвавшей психоз Дисциплины, психическое расстройство все равно останется.

**Безумное Начало**
Да, можно начать уже с психическим расстройством от Дисциплины, взяв недостаток «Психоз\Deranged» (стр. 305 «Dark Ages: Vampire»), или решив, что персонаж изначально является сумасшедшим, если опциональная система Достоинств и недостатков не используется. Этот психоз должен быть завязан на самую развитую клановую дисциплину персонажа (и особенно хорошо это подходит персонажам, взявшим все четыре точки в одной Дисциплине). Взятие этого Недостатка при

создании персонажа означает, что в ходе первых применений дисциплины что-то
пошло не так, или что персонаж недостаточно стоек психически, чтобы управлять ею.

**Анимализм (Animalism)**
Персонификация Животных (Animal Personification)
Некоторые мастера Анимализма настолько привыкают к общению с животными и оказыванию влияния на них, что забывают о том, что обычно животные не настолько развиты, как люди. Каинит, страдающий эт этого расстройства, ведет себя с животными, словно с людьми, говоря с ними как с обычными людьми и ожидая, что они будут отвечать как разумные существа.

**Прорицание (Auspex)**
Бессознательное чтение мыслей (Unconscious Thought Reading)
Каинит, привыкший к использованию «Прорицания» для проникновения в чужой разум при всяком удобном случае, может неожиданно обнаружить, что больше не способен отключать чтение мыслей. На него обрушивается «фоновой шум», или, если находится в компании всего одного или двух человек, он начинает отвечать на незаданные вопросы. Когда это психическое расстройство активно, персонаж получает штраф в +3 к сложности всх Ментальных и Социальных броков, а также штраф в +1 на сопротвиление Безумию\ Frenzy, если только не находится в компании всего 1–2 человек.

**Химерия (Chimerstry)**
Привыкание к Иллюзиям (Illusion Addiction)
Власть Химерии такова, что она способна создать все, что владелец способен вообразить… или пожелать. Иногда мастера этой Дисциплины впадают в зависимость от фантазий, которые способна создавать Химерия, и пропадают в собственных вымышленных мирах. Когда это расстройство активно, персонаж часами сидит, создавая доставляющие удовольствие иллюзии; чтобы предпринять что-либо иное, игрок должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 7).

**Стремительность (Celerity)**
Дезориентация (Disorientation)
Это расстройство проявляется у тех, кто слишком настойчиво полагается на высокие уровни «Стремительности». Разум привыкает к медленному миру, который виден при активированной «Стремительности», и оказывается дезориентирован, когда мир «ускоряется» после прекращения действия Дисциплины. Персонаж оказывается сбит с толку темпом мира и получает +1 к сложности всех бросков, когда «Стремительность» не активна. Он может утверждать, что мир движется слишком быстро и что окружающие должны говорить медленно и не бегать.

**Помешательство (Dementation)**
В отличие от других Дисциплин, «Помешательство» не несет с собой риска довести до безумия — она гарантирует сумасшествие. Любой, изучивший «Помешательство», получает также хотя бы один психоз;

если вампира впоследствии излечивают от безумия, он больше не сможет применять «Помешательство». Психическое расстройство связано не с самой Дисциплиной, а с индивидуумом, который ее выучил. Поэтому, как бы это ни было забавно, сосредоточенность на «Помешательстве» не несет опасности получить расстройство — по крайней мере, для самого персонажа. Впрочем, нахоящиеся рядом с ним, вполне вероятно окажутся заражены безумием.

**Доминирование (Dominate)**
Эмпатическая Слепота (Empathic Blindness)
Это расстройство, во многом похожее на то, что в наше время называют социопатией, встречается у часто пользующихся Доминированием. Персонаж становится слеп к нуждам, желаниям и намерениям других. Он не способен понять, почему другие вдруг могут быть несогласны с ним, не выполнять его приказы и вообще не делать чего-либо, чтобы ему служить. Он получает штраф в +3 к сложности всех Социальных бросков при общении с теми, кто не выполняет каждый его приказ, и должен проводить проверку на Безумие (сложность 4), если ему открыто неподчиняются.

**Стойкость (Fortitude)**
Недостаточный инстинкт самосохранения (Lack Of Survival Instinct)
Иногда каиниты, владеющие высокими урвнями Стойкости, уверяются в собственной неуязвимости — до такой степени, что пренебрегают даже смертельной опасностью. Персонаж уверен, что он несокрушим в бою. Он получает -2 к сложности всех бросков Смелости, но не будет уклоняться, парировать или блокировать наносимый удар, и крайне неохотно покидает поле боя. Если его все же ранили, или если друзья и соратники покинули поле боя, он может принять решение отступить. Чтобы осуществить это, игрок должен сделать бросок Силы Воли. Сложность будет 9, если соратники покинули поле боя, 8 — если он получил ударных\bashing повреждений до уровня «Ранение\Wounded» (-4 уровня здоровья) или больше, 7 — если повреждения летальные, и 6 — если урон аггравированный. В случае смешанного урона используйте наиболее низкую сложность.

**Затемнение (Obfuscate)**
Навязчивая Невидимость (Compulsive Invisibility)
Это расстройство проявляется у тех пользователей Затемнения, кто или страдает от паранойи, или стремится передвигаться под Затемнением при каждой доступной возможности. В конце концов, страдающий от этого расстройства не может отключить собственное Затемнение. Игрок может сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы его персонаж сбросил Затемнение в важной ситуации, но он вновь вернется к невидимости при ближайшей же возможности.

**Власть над тенью (Obtenebration)**
Одержимость Тенями (Shadow Infestation)
Это не психоз, а скорее физическое состояние, иногда проявляющееся у применяющих «Власть над Тенью». Глаза персонажа превращаются в озера непроницаемой тьмы, в его присутствии тени движутся по собственной воле, и время от времени могут проявлятся спонтанные

эффекты «Власти над Тенью». Игрок может подавить этот эффект, потратив пункт Силы Воли.

**Могущество (Potence)**
Пренебрежение Слабостью (Disdain of Weakness)
Владеющие «Могуществом» могут ломать бревна и с легкостью сокрушать камень, плоть и кость, и должны быть осторожны, чтобы не повердить окружающих людей и предметы. Страдающие от этого расстройства начинают выказывать полное пренебрежение к тому, что считают слабостью других. Персонаж постоянно отмечает хрупкость предметов и людей, и всегда вкладывает в физическое действие всю свою силу. Рукопожатие ломает руку собеседника, похлопывание по плечу превращается в сокрушительный удар, а, открывая дверь, персонаж вполне способен сорвать ее с петель.

**Присутствие (Presence)**
Бессознательное Влияние (Unconscious Influence)
Как уже разъяснялось в описании дисциплины, каиниты, владеющие «Присутствием», иногда бессознательно активируют силу своей харизмы. Страдающий от «Бессознательного Влияния» делает это постоянно, и что еще больше усугубляет положение, отказывается это осознавать. Беседуя с кем-нибудь, на кого он хотел бы повлиять, он автоматически применяет «Восторг», и даже если его обвиняют в применении Дисциплин, он будет отрицать это, поскольку верит, что жертва считает его невероятно обаятельным без какого-либо использования сверхъестественных способностей.

**Превращение (Protean)**
Неконтролируемое Превращение (Uncontrolled Shifting)
Обычно для применения «Превращения» требуется сознательное усилие. Однако персонаж, страдающий от «Неконтролируемого Превращения» обнаруживает, что его тело отзывается на подсознательные импульсы и его форма меняется без его сознательного желания. Если Гангрел испытывает гнев, он отращивает «Когти Зверя»; если он боится за свою не-жизнь, он принимает форму тумана. Это не только тратит кровь, но может поставить в неудобное, а то и явно опасное положение (активация «Когтей Зверя» для каинитов является аналогом выхватывания меча). Потратив пункт Силы Воли можно подавить этот эффект на одну сцену, хотя особенно сильные стимулы могут по-прежнему вызывать изменения (по усмотрению Рассказчика).

**Смертоносность (Quietus)**
Кровавый Фетишизм (Blood Fetishism)
Чаще всего встречающееся среди Ассамитов из касты воинов, это расстройство проявляется как нездоровая одержимость кровью. Страдающие от этого расстройства часто наносят порезы себе и другим, чтобы наблюдать за потоком крови, питаются часто и медленно, чтобы насладиться вкусом крови, мажут свое тело кровью и предпринимают другие малопривлекательные действия, благодаря которым они испытывают глубокое психологическое удовлетворение.

**Серпентис (Serpentis)**
Пренебрежение к человеческому облику (Disregard of Human Form)
Благодаря Серпентису Последователь Сета может приблизится к совершенству Сета. Поэтому некоторые Сетиты демонстрируют пренебрежение к собственной человеческой форме, вместо этого предпочитая принимать одну из форм, которую дарует Серпентис. Если кто-нибудь пытается убедить персонажа не принимать подобную форму или выйти из нее, персонаж должен сделать проверку на Безумие\ Frenzy (сложность 4), поскольку предложение оставить состояние близости с богом является оскорбительным.

**Изменчивость (Vicissitude)**
Бесконтрольное Перетекание (Uncontrolled Flow)
Полагаемое некоторыми Цимисхи не психозом, а возвышенным состоянием разума, это расстройство влияет на способность персонажа контролировать эффекты управления плотью. Время от времени проявляются спотнанные эффекты управления плотью и костью, обычно в качестве отзыва на внешние стимулы. Разгневанный Цимисхи может начать отращивать когти, а ласкающий любимого слугу может начать изменять этого слугу, делая того более красивым.

Источники:Players Guide to Hight Clans, стр. 149-162, Players Guide to Low Clans, стр. 143-156
Перевод — Русская Борзая